电脑应用和娱乐的第一选择 总第70期

大众软件

2000

05

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■专题综述

遭遇电子商务

■实用软件

3D图形的处理步骤

虚拟光驱问题集

■硬件评析

K7主板的选择

820主板的选购

■网络时代

黑客的攻击手段和用户的防守对策

网星演义

■专题企划

大宇和它的轩辕剑

■前线地带

猎杀潜航II

影子特工

■游戏赏析

极品飞车—自由驰骋

凶星—解脱

■攻略指引

霹雳小组III

零售价 ￥: 6.5元

ISSN 1007-0060

05>

猛犸世纪多媒体工作室制
晶合顺达计算机公司总代



简体中文版©晶合顺达计算机公司

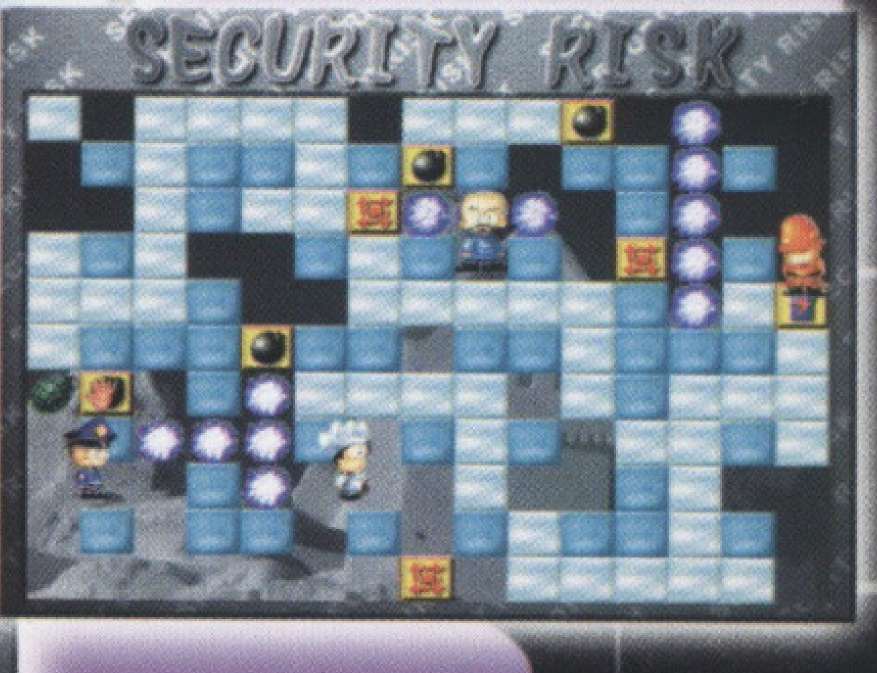
咨询电话：(010)67136350
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、6715088
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

《危险人物》是由猛犸世纪多媒体工作室制作，北京晶合顺达计算机公司总代理的类似《炸弹人》的游戏。游戏中共有8个人物可供选择，个性鲜明；全程中文语音，诙谐幽默；每人施放不同炸弹，为游戏更增乐趣；还有30种地图供你选择，令人目不暇接。更可以进行多人同机或网络对战，让你与朋友和家人共同度过快乐时光。

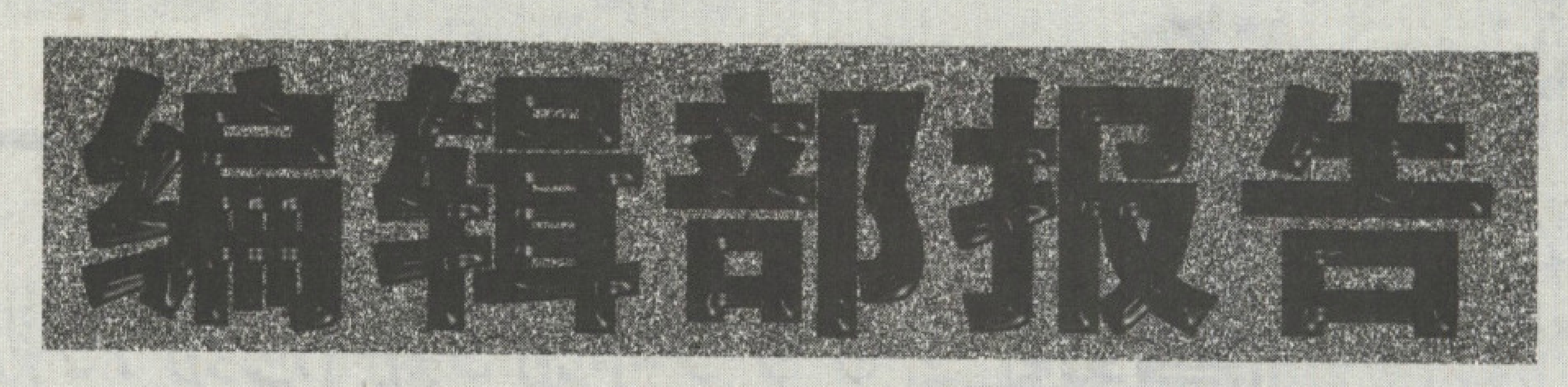
零售价：15元
上市时间：2000年3月
国内邮购请加邮费5元

大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售









编辑部报告

每天都能收到一些读者的抱怨。

有一部分人认为杂志定价过高，通常是尚在学校念书的读者居多，但我想，大家一定也不想看到一本薄薄的《大众软件》吧？在这个信息泛滥的时代，128页的《大众软件》还是太薄，每天都有新的软件新的游戏发表，我们只能在其中选择一部分来介绍给读者，在一大堆一大堆的来稿中，入选的也仅仅是一部分，有一些好的稿子还在排队，而还有一些，限于时效我们只能忍痛割舍。在杂志的制作方面，我们也考虑过200页，也考虑过国际大开本，也考虑过全彩色印刷……但是考虑到国情、读者的承受力，在这价格、页码、信息量的均衡中，我们选定了6.5元和128页这个平衡点。

还有一些读者抱怨看不到《大众软件》了，这批读者以居住在小城镇的居多，原来他们大都通过邮局订阅，现在本刊自办发行，当地书刊摊亭居然又没有销售，于是有点无所适从。一个办法是建议当地的摊点或者它的上游供货商与本社发行部联系，还有一个办法就是通过本社的邮购中心邮购。

再有一些抱怨就是举报有作者一稿多投，更有甚者，有些不法人员专门通过剽窃他人作品谋利，这就不仅仅是一稿多投的问题了，譬如2000年02期刊出的《′99中国网络八大闹》，就是很离奇的一件事儿。投稿的作者是“湖北 范春三”，而原作者的确是叫范春三，但是他人在北京，是某间ISP的职员，投稿者用原作者名向刊社投稿，你要说他一稿多投，很难讲，可能他就投了一家；你要说他剽窃，可他也没有沽名钓誉啊，用的是原作者名……根本的目的是通过一种特殊的搬运大法来非法获利，编辑不可能遍阅天下刊物，好在现如今通讯方便，一封E-mail就断送湖北那位老兄的发财梦，而原作者也在见刊后及时和我们联络，替我们揭开了谜底。

其他的一些就不仅仅是抱怨了，有批评也有建议，关于栏目、版式、插图、选材的方方面面。这让我觉得现在办刊要比以前幸福多了，最大的一个好处就是你能马上得到反馈，只要杂志一上市，在我们的网站上就能看到一些热心读者的点评，你也能每天收到一些E-mail或长或短各抒己见，一稿多投或者剽窃他人作品是一定逃不掉的，编辑的错别字、版式错误，也逃不掉。还能在郁闷的时候看到一些鼓励的留言，有些简直就是吹牛拍马^_^。本期的“编读往来”栏目中继续刊出读者来信点评“改版后的《大众软件》”，下期就换主题了，欢迎继续捧场并访问www.popsoft.com.cn。

最后，公布一个特大新闻。《大众软件2000年增刊》创作组已于节后正式成立，事实上增刊筹备工作要追溯到上个世纪的9月……前年的增刊是纯粹游戏内容，反响极大，褒贬不一；去年的增刊是以应用软件为主导，制作精良，附送CD，上市后赞誉有加；那么今年的呢？今年的增刊由某位以潇洒见称的编辑执导，诸多签约作者领衔主演，本刊资深编辑荣誉监制，演艺人员阵容强大，5月初准时上映，欢迎观赏。至于内容么……敬请关注本刊近期广告。

黑暗@POPSOFT.COM



主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲(主任) 常胜（副主任）
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
郭新宇 董汉涛 董超 李广才
校　　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：汪澎
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司
张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行：大众软件发行部
订　　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局
045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203
传　　真：010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年3月1日
零 售 价：人民币 6.50元
港　币13.00元
美　元 4.66元



目录 2000年第5期（总第70期）

新闻速递
信息与动态……(4)
先睹为快……(7)
新品热报……(9)

专题综述
遭遇电子商务……本刊编辑部(10)

实用软件
Linux专题（上）……尚进(15)
虚拟光驱问题集……冯灵全(21)
中国共享软件……中国共享软件网站制作小组(23)
3D图形的处理步骤……洪伟(25)
软件新天地……蔡旋(28)

硬件评析
64位微处理器……杜嘉(31)
RISC的对决……邱晓光 俞瑞泉(35)
K7主板的选择……姜云飞(38)
820主板的选购……赵效民(41)

网络时代
黑客的攻击手段和用户的防守对策……第四帝国(43)
网星演义（二）……王晨昀(45)

应用心得
小感“反璞归真”……周克勤(48)
使用Win98中的“暗器”……董明峰(48)
Oicq“变脸”大法……Fly(50)
正确区分计算机病毒与软硬件故障……李红波(50)

问题交流
问题解答……(52)
疑难求解……(54)

读编往来
大众论坛……(55)
来信问答……(57)

2000年3月号大众软件CD内容介绍……(58)

广告索引……(插一)

专题企划

大宇和它的轩辕剑……本刊编辑部(64)

中国游戏报导

我也来说两句……本刊编辑部(70)

前线地带

娱乐新闻……(73)
猎杀潜航Ⅱ……枫茗轩工作室(75)
影子特工……戈五(76)
罪恶都市……枫茗轩工作室(77)
魔法门Ⅷ……戈五(78)
三国伏魔……李江(79)
枪手——代号47……明川(80)
烽火传书……枫茗轩工作室
大刀……(81)
神偷Ⅱ——金属时代……(82)
游戏试炼场
精灵幻境Ⅱ 乐高赛手……(84)

游戏赏析

凶星——解脱……枫茗轩工作室(86)
极品飞车——自由驰骋……枫茗轩工作室(89)
虚幻世界——重返纳帕利……枫茗轩工作室(91)
实话实说
欢乐跳舞街……(94)

攻略指引

麻烦大了……流星雨工作室(97)
霹雳小组——致命距离……GLAMOUR(102)
轩辕剑3——云和山的彼端（上）……晶合实验室(108)

游戏畅谈

管中窥豹——主题公园世界经营及特色之我见……志云(118)
“地上城”守护者也疯狂——似曾相识的主题公园……老八(120)
边走边看——主题公园世界一日游……林洋(121)

有字天书

补丁铺
《最终幻想Ⅷ》极限必杀修改器……(123)
《最终幻想Ⅷ》GF修改器《虚幻精英赛》修改器……(124)
《最终幻想Ⅷ》物品全满存档《创世纪Ⅸ》的1.07补丁……(124)
秘技屋
塞普特拉战记 雷曼Ⅱ 请求一死 阿巴隆……(125)
滑板特技王 皇者的代价（DEMO）……(125)

TOP TEN

晶合聊天室……(126)
2月榜评……(127)
GAME龙虎榜……(128)

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

群猫争艳
友情驿站
沙皇——王冠之累
天崩地裂

下期要目

Winzip 8.0
上网加速完全技巧
最终幻想Ⅷ
NOX

2000年3月光盘目录

特别赠送：“五行视界”视力保护系统
新手教程：谁与争锋（下）
新片大赏：极品飞车Ⅴ 麻烦大了 霹雳小组Ⅲ
软件长廊：Ultra Edit 7.0
休闲天地：三国游侠传（8、9）

招聘

本社现公开招聘编辑兼记者两名。有志于从事IT业的报道传播工作，具有实现目标所需的恒心和勇气；具备电脑软硬件及网络的相关知识和技能，关心IT行业的信息与动态，对于事物有自己的独立观点和看法；具有较高的文字水平，具有相关学历和媒体从业经验者优先考虑；英语水平较高，能够独立获取国外相关信息。以上人员需要本科以上文化程度，男女不限，年龄在20-35岁之间。有意者请于近日将身份证复印件、学位证明复印件及有关简历和联系方式寄往北京市和平门邮局3056信箱，邮政编码100051，请于信封上注明“应聘”字样。合则约见，自行来访恕不接待。

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯毅
李靖 蔡旋 任良
大胖子 费江枫 程嘉
孟祥军 汪军 祁玲
祝佳音 黄羚

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

信息与动态

Windows 2000正式推出

微软公司今年2月17日在美国旧金山宣布，其面向新世纪的最具革命性的产品——Windows 2000 Professional、Windows 2000 Server和Windows 2000 Advanced Server即日起正式全面推出。从2月17日开始，Windows 2000的英语、德语、日语（两种版本）、法语、西班牙语、意大利语、瑞典语、荷兰语、朝鲜语以及巴西语等10种不同语言的版本将在全球6 0 多个国家正式推出。Windows 2000的中文版将于今年3月2 0 日在中国正式与用户见面。Windows 2000家族是为新一代的P C 计算所设计的产品，其在可靠性和可管理性方面所达到的更高水准可增加系统运营时间并降低企业总成本。在北京的庆祝活动上，微软（中国）有限公司也公布了Windows 2000中文版在中国的建议零售价，其中Win2000 Professional中文标准版促销价格为1999元，升级版为1199元；Server中文标准版（10个客户端）标价10722元；Advanced Server中文标准版（50个客户端）标价46460元。

本刊记者

3721.com入围《网际网络世界》亚洲奖

日前，Penton Media和《网际网络世界》杂志在新加坡共同主办首届“《网际网络世界》亚洲奖”评选活动，3721.com以绝对优势入围“亚洲杰出网际网络服务供应商奖”（Killer Application of the Year），获得此奖项入围资格的还有香港的Big Red wire.com、印度的Easydiary.com以及另外两家新加坡网络公司。来自Time Magazine、SCMP.com、CNET和IDC等21家著名国际机构和组织的权威人士担任了此次活动的评委。本次评选旨在展示亚洲网络界在业内担任的重要地位，表彰其为推动全球网络事业所作的巨大贡献。奖项共分“杰出网际网络服务供应商奖”、“杰出网际网络公司”等12个类别，共有60家幸运儿从全亚洲500多家网络公司中脱颖而出，入围本次大奖。3721.com的旗舰产品是“3721中文网址”和“3721网络名片”，3721中文网址6个月内下载量就突破100万，OEM量突破500万；“3721网络名片”是继E-mail和ICQ之后又一种时髦的网络交流和通讯服务，其极佳的灵活易用性和安全性赢得众多用户的青睐。

本刊记者

新中大中标鞍钢财务软件项目

日前，从鞍山钢铁（集团）公司传来消息，新中大中标鞍钢财务软件系统项目，双方就整个项目的具体实施等有关事项签定协议，鞍钢集团总部及其下属23家主体企业和100余家实体企业将全面采用新中大财务软件。鞍山钢铁（集团）公司是中国最大的工业企业，也是中国钢铁行业最大的龙头企业之一，年销售额高达200多亿元人民币。该公司多年来一直密切关注其财务管理项目，为了全面提高其财务管理水平和效率，集团公司计财部就其财务系统项目向国内软件企业发出公开招标书，并联合财务专家、计算机专家、企业领导及审计人员共11人组成了严格的项目专家评审小组，对各应标公司的方案和软件及现场演示结果进行严格的考察和论证，有7家软件企业（包括国内几家知名软件公司）参加了本项目的角逐。新中大公司凭借其在钢铁行业丰富的实施经验，经过4轮紧张激烈的竞争，最终获得了该项目评审专家小组的一致认可和高度评价。近日，新中大公司的技术实施工程师队伍已全面进驻鞍钢集团，整个财务项目的系统培训和实施工作正在全面展开。

本刊记者

联想家用电脑选中创智考能软件

在经过严格的甄选和软件测试后，联想电脑公司在众多教育软件厂商中，选中了创智集团·创智教育公司研制的“考能100+中学生成绩提高软件”入选“喜迎千年——联想优惠三重奏”促销活动的软件包。“考能100+”是一套面向中学生的提高学习能力软件，分为高中版和初中版，各包含语文、英语、数学、物理、化学5门主要科目，内容囊括了从一年级到三年级的所有知识点。它的主要特点是运用了首创的“超能评测法”，能准确发现学生的学习问题和薄弱环节，并及时有针对性地给予指导，帮助学生提高考试成绩。基于“超能评测法”，创智教育公司推出了“考能”系列教育软件产品——“考能听力百分百”中学生听力提高软件、“考能CGT”全国计算机等级考试强化训练软件、“考能TOEFL”托福强化训练软件等，还包括英语四、六级考试、会计师考试、GRE等等各类备考软件。



本刊记者

金山公司推出企业级整体解决方案

年前，在政府上网小组与中国电信的“政府上网工程百城市推进交流会”上，金山公司作为主要参会企业之一，在来自全国各地区政府及电信部门的关注下，第一次成功地推出了为企业级市场量身定作的金山智能办公软件



整体解决方案。这套方案是以WPS行业版为核心，面向政府办公自动化方向，针对性地给予全面、准确、安全的系统解决之道。在此之前，金山公司已推出GWS军队公文版，并已被成都军区正式采用，有效地奠定了军队信息管理科学化的基础。这次方案从整体上协调了软件基本功能、对象建设管理、兼容性以及系统安全控制等方面，并且以政府企业实际办公流程为基础，提供有效的预置模块，继承了WPS 2000专业版图文混排的内核设计，能满足复杂的版面需求。在对象建设和管理上WPS 2000政府公文版内存了大量的公文对象（公文类型、公文字、密级），内置模板也几乎涵盖了所有公文形式，并可以自行扩充。WPS 2000公文版还加强了安全等级的控制，采用了国家标准的加密技术对文件进行加密，并辅之以现今Internet通用的电子公章、电子签名等安全手段，拓展了处理权限的范围与等级。

本刊记者

TurboLinux为首都高校举办免费培训

近日，拓林思（中国）教育培训中心为首都高校在校学生举办了寒假学生第一期免费培训，截止到2000年2月17日，第一期培训取得圆满成功。这次培训将平时2800元5天的培训费用进行了调整，对在校学生仅收200元的午餐费和书本费，吸引了北大、清华、北航、中经大、沈阳建工的学生，他们大都是Linux的爱好者与支持者，对Linux有着浓厚的兴趣。校园是Linux成长的摇篮，校园拥有一大批Linux的爱好者，TurboLinux对校园倾注了很大的热情，1999年下半年，推出了“Linux校园普及工程”，相继在清华、北邮、理工大、北航等大学举办了技术讲座，反响热烈，得到了学校、学生的一致好评。伴随“Linux校园普及工程”，拓林思（中国）教育培训中心在北京开展了TurboLinux认证培训，这是国内第一家基于Linux的认证培训。另悉，TurboLinux“龙年校园普及工程”也定于今年3月份全面启动，首站将设在北京大学，随后将以每月两所院校的速度迅速在全国展开。该活动将持续到年底，遍及全国数十所院校，这无疑将会使更多的Linux爱好者和在校学生获益。

本刊记者

冠群金辰推出网络安全产品

近日，冠群金辰公司宣布推出两种Internet网络安全防护软件：Internet Protector和SessionWall-3，从而全面提高用户计算机体系的网络安全防御能力。通过这两种软件的应用，用户计算机系统将能够对一周时间内黑客攻击主要电子商务站点工具的能力进行全面侦测，从而达到对网络的全面安全防护目的。作为国内领先的安全软件供应商，冠群金辰公司对近日来美国和欧洲各大主要网站大面积遭受黑客攻击的事件极为关注，并迅速对此做出了反应：通过这两种Internet网络安全软件的推出为中国用户全面提升网络安全防护能力。冠群金辰公司的安全防护软件Internet Protector和SessionWall-3能够抵御病毒和TFN2K等恶意移动代码的攻击，它提供的保护还能侦测到入侵和用缓冲溢出（buffer overflow）等方法非法访问系统的行为，扫描进出Web服务器及内部WWW的内容并可在网关处将这些文件阻止。SessionWall-3是个具备主动侦测入侵、服务被拒攻击及病毒的安全级软件，同时具备监督Java和ActiveX软件等特性。它是一个非常精密的网络分析（Sniffer Analyzing）程序，能根据定义的规则对事件采取针对性的行动。

本刊记者

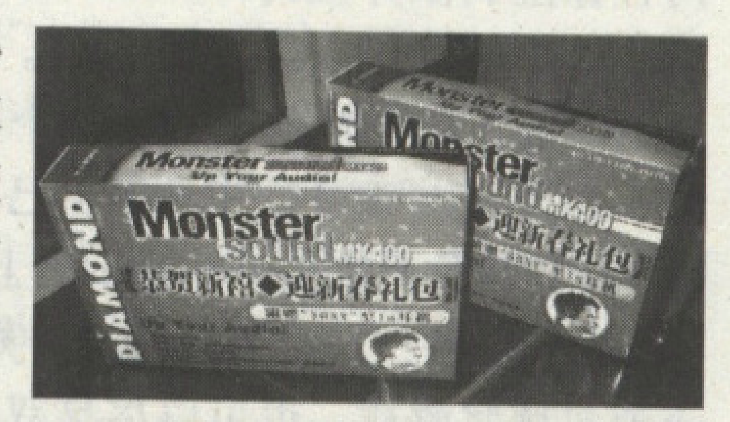
百脑汇春节活动丰富多彩

北京百脑汇电脑超市在假日期间推出各类丰富多彩的迎新春活动，让人们在购物的同时享受另外的惊喜。该市场特别准备了10台17英寸彩显、20台扫描仪、100个软件、1000个幸运礼品供凡在今年1月29日至2月13日购物888元以上的朋友进行现场抽奖活动。除此之外，在活动期间只要在百脑汇消费50元，就可免费获得学习电脑工具书一本。在大年初三、初四两天上午凡到百脑汇的学生及小朋友都会得到彩球一个，内有神秘礼品一份。另外，电脑游戏的玩家也不会寂寞，为配合电子艺界（Electronic Arts）新近推出的足球游戏《FIFA2000》的惊喜价位活动，电子艺界和百脑汇合办的网络连线大赛《FIFA 2000》于今年2月8日开战，从试玩、预赛到决赛紧张激烈，购买《FIFA200》正版软件游戏的玩家有机会赢取多多奖品。北京百脑汇为增加节日气氛还特别在初三、初四准备了精彩的舞台活动，其中有英特尔公司和微软公司的有奖问答，青春组合劲舞表演等。

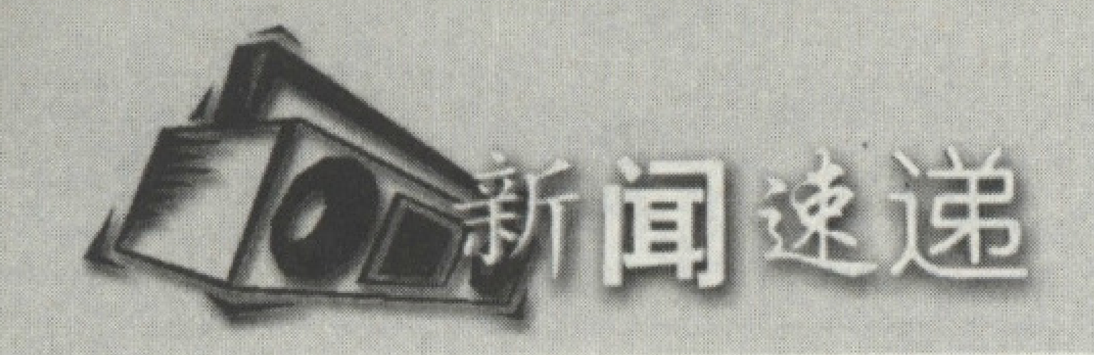
本刊记者

帝盟推出新春大礼包

帝盟于今年2月14日在国内推出其最新型顶级声卡——MX400，其性能的大幅提高，把MX系列声卡推向更完美的阶段。MX400较MX300而言，采用了处理能力更为强大的ESS公司出品的Canyon 3D声音处理芯片，同时不会增加声卡的成本。MX400不仅拥有强大的游戏能力，而且在DVD和MP3播放方面也能领略更为真实的效果。为增加节日的喜庆气氛，帝盟公司向一贯支持帝盟产品的用户专门为MX400度身订造了充满喜气的“新春大礼包”，礼包内除MX400外，还附送价值人民币300元的SONY电子产品，充分满足用户需要。



本刊记者



磐英主板获第八届台湾精品奖

1999年对磐英来说是收获的一年，它不但以优质的形象顺利上市，在年底，其电脑主板再次荣获第八届台湾精品奖最佳产品称号。第八届精品奖磐英获选为最佳产品的共计6项，分别是EP-6VBA、EP-MVP3G-M、EP-MVP3G2、EP-MVP3G5、EP-3WXA4及EP-3WXA4Y主机板。据评选单位表示，磐英主板获选最佳产品的原因可以从品质系统和产品设计二大方面说明。由于磐英原来就已通过ISO 9001国际品质认证，因此产品的研发、制造及销售等环节均在品质规范的管理范围之内。同时磐英主板在设计上一直以人性化及简单见长，几项磐英致力研发的技术如键盘开机、CPU频率简易设定法（ESSJ/ESDJ）及智慧型系统状态检测软件（USDM）都是磐英主板的特色，其中键盘开机技术更已取得专利，如今已被广泛应用于各家主板的设计之中。

本刊记者

华硕笔记本电脑全面升级

华硕笔记本电脑在推出一年后，已成长为一个成熟的品牌。从产品的品质到遍布全球的售后服务网（GSM）已被消费者认可。GSM（Global Service Members）是华硕最新推出的一项服务措施，是指在中国国内购买的华硕笔记本电脑被客户带到其他国家使用时，如果该国有华硕的GSM服务成员，也可享受到同样的售后服务。新年伊始，华硕笔记本电脑全面升级，推出3款PentiumⅢ机型，配置如下：F7445-D——PentiumⅢ-450/8M-AGP/14.1 TFT/64M内存/56K Modem/12G/DVD/全内置；MP8345——PentiumⅢ-450/4M/13.3 TFT/64M内存/56K Modem/6.0G/光软互换；MP8245——PentiumⅢ-450/4M/12.1 TFT/64M内存/56K Modem/6.0G/光软互换。上述三款机型在继承华硕一贯优秀品质的同时，继续以优惠价格向消费者提供。

本刊记者

Matrox与Promethean Designs携手合作

Matrox Graphics Inc.及Promethean Designs日前宣布，内容惊险刺激并支持Matrox双头显示技术的Renegade Racers游戏，已正式在美国付运。凭着Matrox G400的双头显示功能，该游戏可输出至两个显示器，两个Renegade Racers发烧友就可以安坐于自己的显示器前，与对手竞赛，这比以往只能在单一显示器上划分成两个画面，每个赛车手只能各占一半的挤拥玩法实在是一大进步。就算是一个人玩此游戏，也可以尽享双头显示技术所带来的乐趣：仿真的赛车手只要用Matrox G400芯片的图形卡来玩Renegade Racers，就可以透过主显示器观察前挡风玻璃外的景像，同时通过副显示器看到车后的景观；也可以在一个显示器上观看赛程的精彩形势，而另一个显示器则可以同时显示赛车手的前方视角。

本刊记者

CA防侵入软件获奖

CA近日宣布，其防侵入软件eTrust Intrusion Detection被Ziff-Davis集团的商用技术出版物《PC Computing》（《电子与电脑》）评为“1999年度最有价值产品奖”（Most Valuable Product，简称MVP）。此次评选经过对118个种类的技术及电子商务产品，包含上千个因特网、数字办公室、软件及硬件产品等进行了广泛详尽的评审，《PC Computing》的编辑从众多解决方案中选出了eTrust Intrusion Detection。eTrust Intrusion Detection的入选反映了技术产业正在展露的一个重要趋势：公司主管们已渐渐意识到安全技术是保证电子商务不断创新并产生丰厚利润的关键。电子商务的发展，使企业的运算系统及消费者个人的信息安全面临着空前的威胁，前不久发生的全球黑客大规模攻击商业网站的事件就是一个例子，而且可以预见这样的事情在将来会越来越多地发生。今天，有效的安全防护措施已成为开展电子商务的企业最为关注的问题，同时消费者也希望电子商务值得信赖，以确保自己的投资不会遭到意外损失。CA的套装eTrust安全解决方案包含一系列卓有成效的工具，为电子商务提供了一套从主机到浏览器的独特完整安全解决方案。

本刊记者

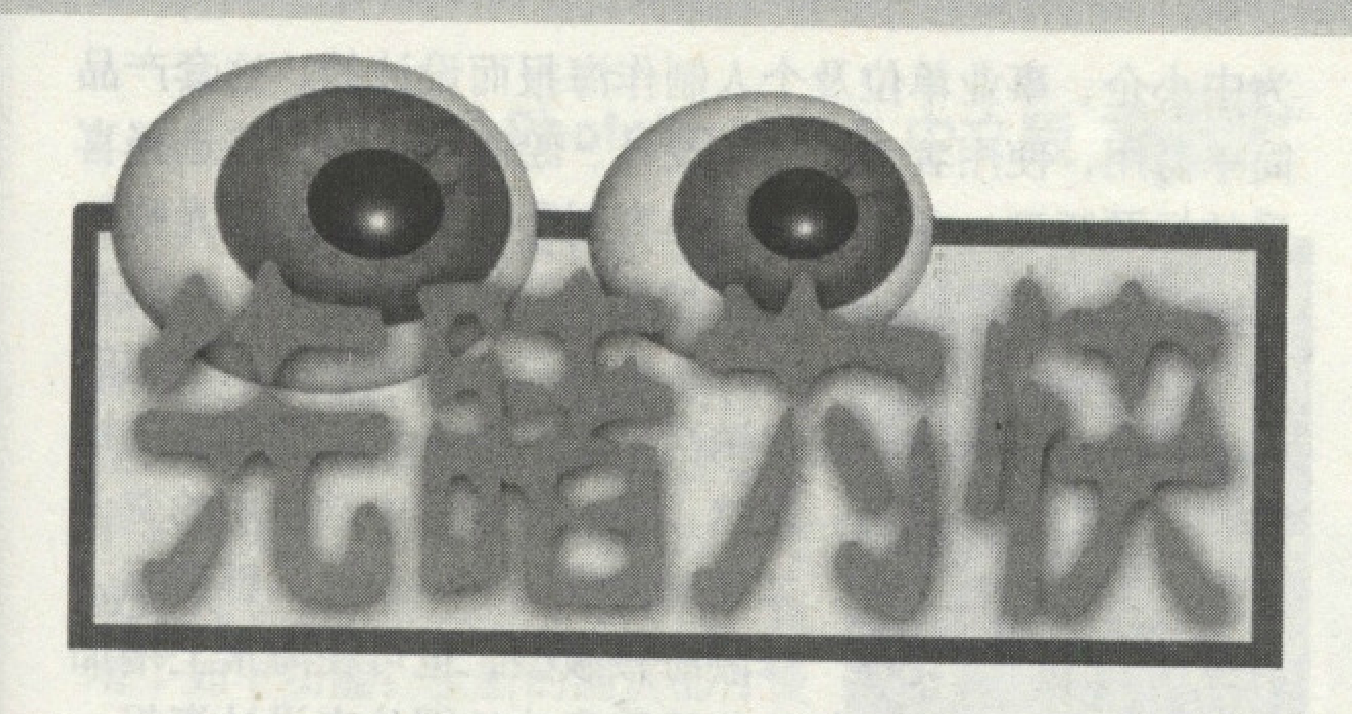
大众软件2000年1月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
我行我速3.0	卒业恋爱篇
卓越软件空间Ⅱ	明星志愿2
美达美电脑复读机（软件）	升刚——机器人大战
金山词霸2000	特勤机甲队3
金山快译2000	盟军敢死队深入敌后（千禧特价）
KV300+	科隆战记3
超级解霸5.5（特价）	TV梦工厂
东方快车世纪号	生化危机Ⅰ
东方网神世纪号	轩辕剑叁
开天辟地Ⅱ特惠装	平原棕雷

综合类

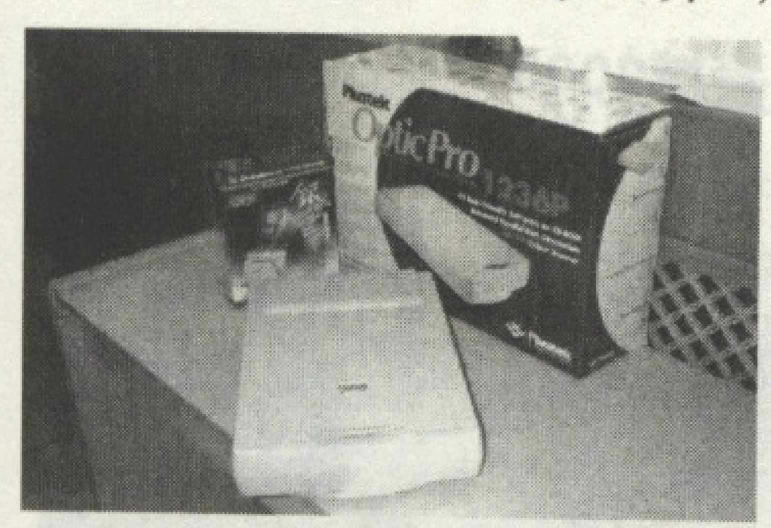
大众软件CD（2000.1）	万智牌克撒传补充包
MP3Ⅱ——唱不停	万智牌第五版补充包
心跳回忆攻略	北京通3.1精华版
心跳回忆年历卡	东方网景上网贺卡
千典游戏龙——飘花千夜雪	屏保DIY





精益Plustek OpticPro 1236P扫描仪

这款扫描仪采用的是平台式、CCD技术设计，光学分辨率600DPI，色阶36bit的EPP并口产品。在外观上Plustek OpticPro 1236P设计得比较简单，用户按照操作向导的指示即可轻松完成扫描，所搭配的TWAIN易于操作，具有引导式扫描功能。其采用的Pixel by Pixel色彩技术，可以一次把R、G、B三原色处理完，同时避免在黑白图像周围出现的杂乱的彩色条纹。该款扫描仪搭配的软件包括蒙恬OCR，作为知名的OCR软件，蒙恬支持英文、简体中文、繁体中文等多内码，是处理文本的利器。另外该产品的最大的卖点是其捆绑销售的“银笔”，采用Motorola中文手写软件3.0版，不光能扫描图像，还可以通过手写系统将文本录入，对于日常的工作来说有很大助益。该产品零售价为888元。



……………………………………………………本刊记者

Acer 50倍速光驱闪亮登场

苏州明基生产的Acer 50倍速光驱已经上市了。这款光驱的型号是Acer 650P，采用了全钢机芯。40倍速以上光驱对于机械伺服部分的要求非常高，全钢机芯的运用，能够保证数据读取质量，同时最大限度地减少机械老化。同时，它采用了类似大楼防震系统的惰性吸震板和双重悬吊的动态吸震系统，这种全新技术的运用可以充分减小光碟片高速旋转时所产生的噪音与震动，提高数据读取的可靠性。Acer 50倍速光驱采取超强光学读取头，同时采用综合的CAV/CLV技术，CD-ROM盘片的读取速度内圈超过20倍速，外圈可达50倍速，即使读取超低反射率的CD-RW盘片也高达16倍速，而普通光驱多在10倍速以下。不挑盘是Acer光驱的一贯传统，Acer 50倍速光驱针对国内盘片市场专门设计，并采用数位伺服控制系统，提供型号自动增益及补偿，资料读取迅速准确。该款产品采用弧形面板设计，椭圆按键，造型圆润典雅。

……………………………………………………本刊记者

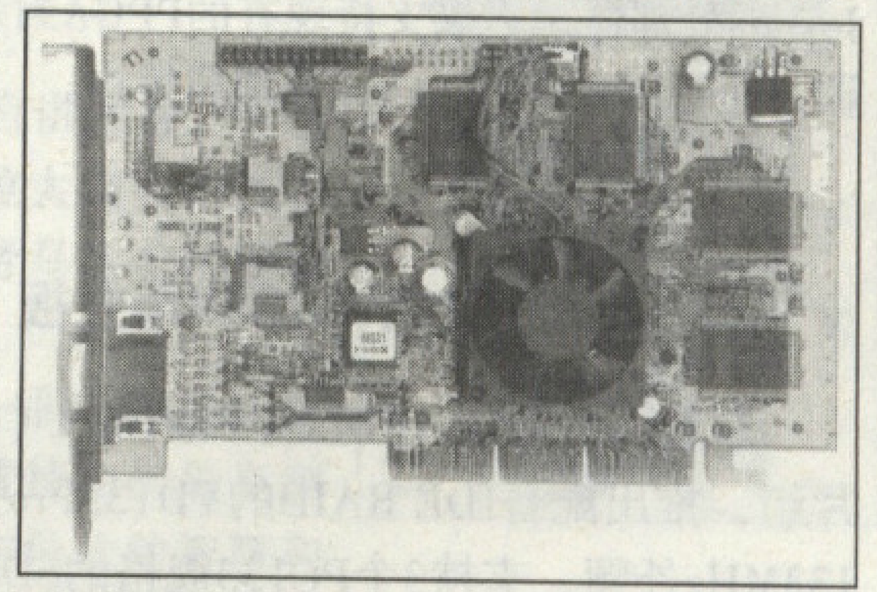
浪霸MP3

UNIKA双敏电子推出了市面上第三款具有USB接口的MP3随身听——浪霸MP3，该产品具有“品质高、功能全、体积小”的优点。该MP3随身听可以通过附带的软件直接从计算机上下载MP3音乐，由于采用了32M的存储器，可以录制至少6首歌曲；ADPCM录音规格的使用，可以录下长达4小时的声音。如果你觉得随身听自带的存储器太小，还可以扩充至256MB。USB接口不仅节省了资料的下载时间，也可将资料上传至电脑，当作便携式资料库。该随身听功能齐备，具有传统磁带式随身听的所有功能，并且在使用上也符合传统习惯，不用说明书也能轻松上手。它采用2节4号充电电池，播放时间长达6小时。更值得一提的是该随身听具有16种音乐效果可供选择，从而可以领略到不同风格的音乐。它的外形尺寸为95×55×16mm，重量仅65g，并拥有浅紫和天蓝两种机壳备选。浪霸MP3随身听即将在中国大陆全面上市，零售价为1450元人民币。

……………………………………………………本刊记者

华硕新世代显卡AGP-V6800

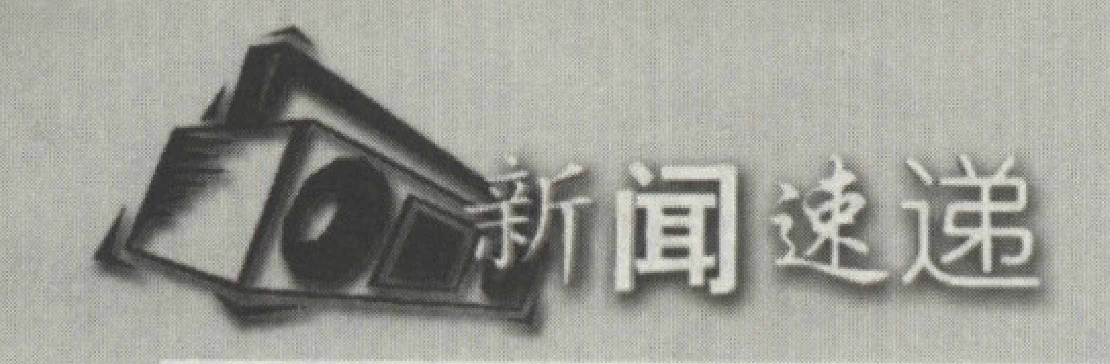
一向以生产高质量图形加速卡而闻名的台湾华硕电脑公司，日前推出了采用GeForce 256 DDR芯片的AGP-V6800显示卡。该卡具有几何光源处理器及4条平行流水线，采用了32MB DDR RAM显存，显存频率高达300MHz，RAMDAC也高达350MHz。该卡每秒可处理1500万个三角形和4.8亿个像素，支持AGP 4×总线。它支持的最高分辨率可达1900×1440，在此分辨率下色深达32位，刷新率达85Hz。华硕显卡的另一特点是所有的驱动程序均由华硕的工程师重新编写，而不使用公版驱动。此款产品所带的驱动程序可支持常见的所有操作系统，同时还带有华硕最新推出的“聪明医生”显卡保护程序。有了“聪明医生”，显卡可自动保持在许可温度以下工作，也可以在不需加速时降低自身的频率，还可以自动超频。AGP-V6800的包装盒内附三张完整的正版3D游戏。此卡还支持华硕的3D眼镜。目前这块卡已在全国上市，另外不使用DDR RAM显存的GeForce 256显卡AGP-V6600也已上市。



……………………………………………………本刊记者

磐英Set-Top Box高频视讯转换盒

主板厂商磐英科技的新产品Set-Top Box高频视讯转换



盒已确定接获OEM订单，今年1月下旬出货的样品订单即达3000台。定位于家电产品的Set-Top Box高频视讯转换盒，其主要功能是使消费者通过简单设定后直接利用家中电视机，轻松按一键后即可马上上网，非常适合家庭主妇或中老年人等不熟悉电脑的人群使用。对于只喜欢上网浏览、购物的使用者，更可省去繁复的电脑操作步骤，提供另一快速简易的途径，提高电视机的附加价值。过去市面上销售的许多Set-Top Box高频视讯转换盒，经常因为画面跳动而被使用者所指责，磐英科技表示该公司生产的高频视讯转换盒将搭配另一套独家开发的软件，可解决目前一般市售产品屏幕画面抖动的问题，使画面更加稳定，极具竞争力。

……………………………………………本刊记者

SOLTEK SL-02D转接卡

台湾主板厂商伟格科技即将推出新一代的Socket 370转接卡SL-02D，支持最新的FC-FGA Coppermine处理器。该卡可直接由电源供电，提供Coppermine核心PentiumⅢ处理器所需的1.6V核心电压，解决旧款Slot 1主板不支持1.6V电压的问题。SL-02D转接卡采用了PWM电路设计，卡上已配置电源插座，直接由电源供电，再由SL-02D转接卡提供1.6V的电压。和SOLTEK的上一款SL-02A++转接卡相同，SL-02D提供32组可调整的电压设定值，即使主板提供的电压调整值不多，仍可通过转接卡提供32组的电压调整选择。SL-02D转接卡已可支持威盛电子即将推出的Joshua处理器，不仅支持现有的PPGA封装的Celeron处理器，而且还支持双Celeron处理器架构。

本刊记者

艾崴VD133Pro主板

艾崴采用VIA APOLLO Pro 133A（694X+686A）芯片组，推出配备IDE RAID的VD133Pro主板，它除支持133MHz外频、支持3个PC133规格的SDRAM DIMM外，还内建双Ultra DMA66的IDE接口。更为与众不同的是，它拥有IDE RAID 0/1/0+1功能。为满足DIY族对超频的渴求，VD133Pro提供可调整的Vio（3.5、3.6、3.8V）及Vcore（5%、10%增量）电压，提高超频的成功率和安全性。磁盘阵列系统RAID（Redundant Array of Inexpensive Disk）主要是让使用者可同时使用数个硬盘，并通过独特的控制方式，使其成为一个单一大容量硬盘。其最大的用途是提供提高系统磁盘的运作效能（RAID 0）以及系统的资料错误修正（RAID 1）。

……………………………………………本刊记者

欢迎光临

台湾新人类资讯科技公司推出的《欢迎光临》是专为中小企、事业单位及个人制作海报而设计的。这套产品简单易用，使用者无需自己设计、绘制海报，直接选择喜爱的标题版型，并套用产品内容列印即可。《欢迎光临》包括已设计好的6大类300多种现成海报可供选择。它们有适用于学校、社区应用的日常公告栏；适用于店面使用的门面标题；适合于公司促销活动的打折告示、周年店庆标语、季节新品告示等；当然，还有节假日中常使用的贺卡设计，真是应有尽有。如果对现成的海报设计不够满意，可直接利用“麦克笔”修改海报版型，也可在海报上增加特殊效果，或是利用扫描仪读取喜欢的图片来设计海报，直至满意为止。设计出的海报可以用普通打印机进行打印。该产品零售价为48元。

……………………………………………本刊记者

音域2000



日前，台湾新众电脑公司发布了一套个人电脑影音娱乐的解决方案——音域2000。它是由“影音生活家——LifeAmp”、“音讯转换中心——AudioPort”和“视讯播放系统——GamutDVD”三个组件构成，第一个实现在同一软件平台下支持包括CD、WAVE、MIDI、MP3等音乐格式和VCD、DVD、AVI等视频格式的多媒体文件。音域2000更提供多种音频文件之间的自由转换，并可加入多重数码音频特效，不再依赖其它繁琐工具，使电脑真正成为影音制作中心。音域2000拥有独特前卫的播放面板，并支持Skin活动面板技术，由厂家在线提供多种面板选择，尽显人性化风格。在个人电脑上装备了音域2000，使用者再也不需要在超级解霸、Winamp、cdmp3、wavmp3等软件中换来换去，就好像装备了数码影音领域的瑞士军刀。

……………………………………………本刊记者

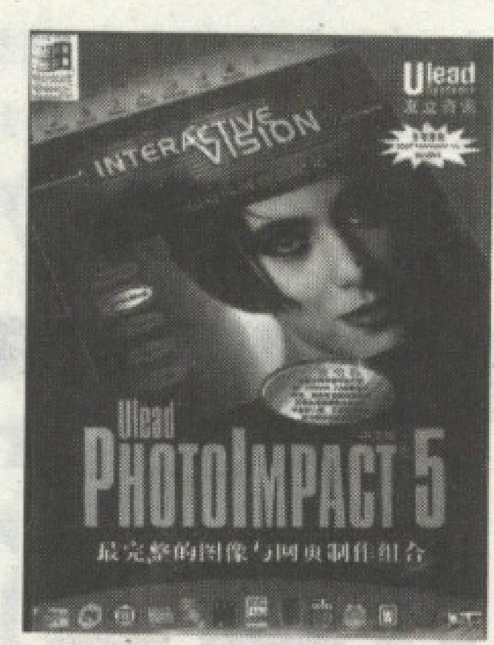
TurboLinux工作站和服务器新品

拓林思公司（TurboLinux）近日在美国发布了其最新的TurboLinux Workstation和TurboLinux Server 6.0版产品。这两种基于最新Linux 2.2.13内核的产品中包括了200多种新型或升级软件包和程序，并采用了最新的库和工具(glibc 2.1.2和gcs 2.95.2)，预计不久将在中国市场推出。TurboLinux Server 6.0是可以用于业务工作组安全设计的高性能后端服务器，它包括一个电子商务套件和购物车程序以及BRU备份软件的商业版本。另外，TurboLinux Workstation 6.0包括了StarOffice以及用于Web冲浪和电子邮件的Netscape Communicator。利用该产品，开发人员可以得到多种功能强大的工具，包括使用户方便地在Linux下运行Microsoft Windows应用程序的VMWare试用版等。

……………………………………………本刊记者

Ulead PhotoImpact 5 中文版





Ulead PhotoImpact 5，最完美的图象与网页制作组合，其完美直观的操作环境，让每个人都可以轻松运用各种创新的工具组合及强大的制作功能，在最短的时间内，完成最具专业水准的图象和网页！新增了如下功能：全新的网页部件设计器；Gif Animator 3.0动画制作；闪电、烟花等多组照明特效；更强的遮罩图象合成功能；丰富的二维、三维路径绘图等……

零售价：800元

心情故事



现代人的生活节奏日益加快，因而在工作、学业、家庭等各方面面临的压力也越来越大。只有正确处理这些矛盾和压力，才能让自己生活得更加愉快，幸福。



北京百事隆泰公司新近推出一款心理测试软件《心情故事》，由北大和北师大的专家学者参与制作，颇具客观性与权威性。内含近2000道测试题，包括“了解自我”、“职场生涯”、“人际交往”和“婚恋家庭”等部分，帮助用户全方位分析和解决日常生活中遇到的有关问题，“音乐治疗”中精心挑选的世界名曲也将有助于您摆脱烦恼忧郁的心境。此外还附有多达10万字的手册，内容详实，可以作为随身携带的心理学参考书。

零售价：39元

游戏频道



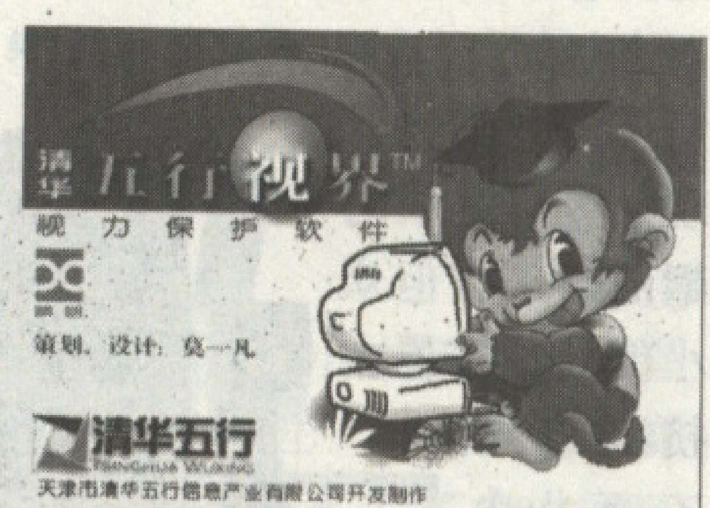


这是一款期刊性的游戏资讯软件，界面优美、活泼生动。漂亮的女主持人将向您介绍目前最新的电脑游戏，相关的业界新闻与著名开发组的工作情况。DEMO令您对好游戏先睹为快，攻略秘技为你迅速通关助一臂之力，各种补丁和升级文件当然也是必不可少的。该产品还提供了10余个精彩有趣的小游戏，时下流行的多种共享软件以及经典游戏回顾与动画，音乐欣赏。而对于那些发烧友来说，看完“3D技术在游戏人物头像制作方面的应用”等多媒体教程一定会有所收获。

零售价：21元（2CD）

五行视界





青少年视力下降，是当前影响青少年健康成长的一个严重问题，关系到整个民族素质的提高。在信息量高度膨胀的当今社会，视觉负荷也在日趋加重，看书、看电视、使用电脑都对视力有着严重的影响。清华五行公司为此推出了国内第一个视力保护软件——《五行视界》，该软件可以根据使用者设定的时间间隔自动运行经过专业设计的视觉保护和放松的程序来缓解眼部疲劳，还可以播放视力保健操的，提醒使用者保护视力。使用此软件可以有效防止计算机用户，尤其是广大青少年用户因长时间连续使用电脑而造成的视力下降以及其它一些眼科疾病。

本软件将随《大众软件CD》3月号赠送！

赛普特拉战记



巨型的生化计算机是赛普特拉的心脏，7个具有独特的生态结构、地理环境的壳层在不同的轨道上围绕着核心转动。



古老的预言讲述着，终有一天，赛普特拉大陆会聚集在一起，而创世者马达克的遗物也将公之于众。

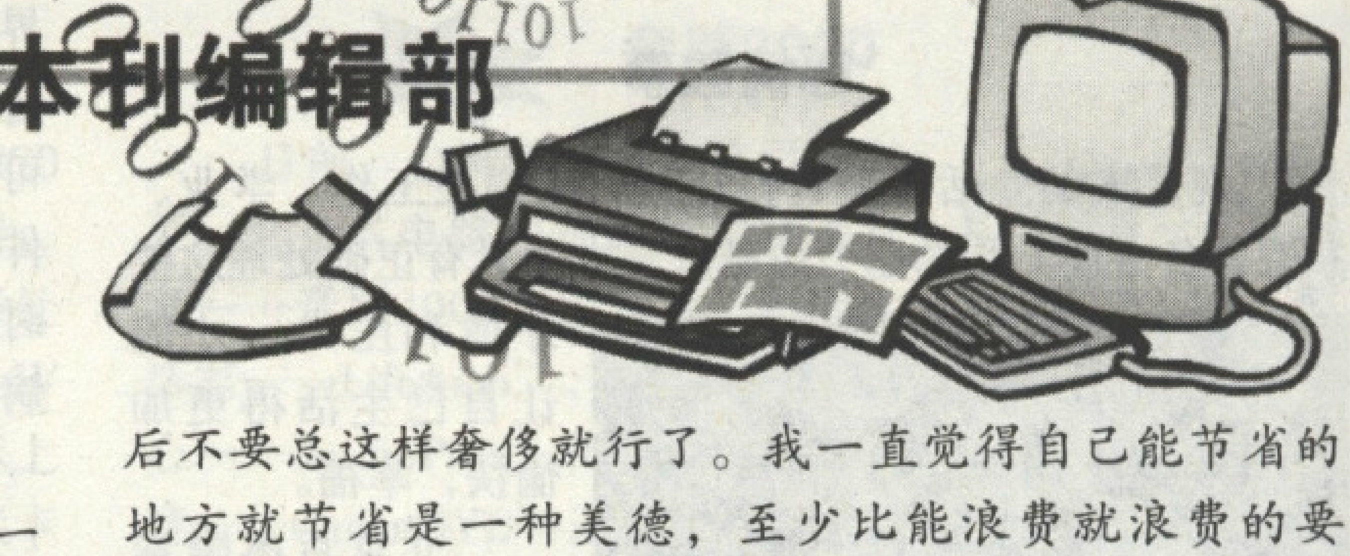
神选族，一群狂热的宗教徒，他们是赛普特拉的最高领导者，有着无与伦比的智慧和极其高深的科技。然而毫无耐心的他们却强迫所有的人按照他们的方法行事。于是一场可能会影响这个赛普特拉世界的大灾难即将爆发。

一个年轻的拾荒者——小女孩玛娅也被牵涉到了这场大旋涡中，在没有任何帮助的情况下，她要如何来拯救这个处在地狱边缘的世界？

零售价：148元



遭遇电子商务



本刊编辑部

新年放假了，今年的假期格外的长（有足足两周），本想这回可以好好在家歇歇，没想到老编却交代了任务，要大家在春节期间去体验体验网上购物，还要春节后拿出书面的东西，众小编暗自叫苦但也无可奈何。

网上购物，现如今可是最时髦的事了，但众小编只怕宁愿去挤商场也不愿去吃这个不知是什么味道的“螃蟹”，不过上命难违，大家也只好拼命一试了！不管是不是真的买到了东西，多多少少都会有些感想，下面请看：

我等……

接触网络略有一些时间，网络购物却还是第一次。不是为别的，总觉得网上买东西不大可靠。平时前思后想还难免上当受骗，更莫要说如今看不见、摸不着，单凭他只言片语和几张图片就让我掏腰包？现在的中国人实在太聪明了，还是小心点的好吧。

不过总有人肯为天下先的，毕竟大家并不是都如我这般胆小。朋友们也有过一些在网上买了东西的，虽然不知是如何交易成功，但至少实物摆在我面前，令我增加了几分对网络的信任度，不过仍觉得很昂贵。除此之外的另一个感觉是颇觉手痒，想想在家里摆弄摆弄电脑，看到什么点一下人家就给送过来也蛮有意思的。当然钱还是要付的。

春节的时候放假在家，一直想出去采购。可是听听窗外肆虐的狂风，拉开窗帘感受一下冬日的暖阳，再抱着暖气敲几下键盘，遂把出门的打算取消了。还是上网逛逛吧，街上一定没有聊天室里热闹，更重要的是那里比较暖和。

每次上网都是习惯先收信的。这次接到了一封某购物网站发来的邀请信。要是在平时我一定会笑他们不具慧眼，居然想让我这样的“葛朗台”去花银子，随后把刚接到的信Delete。这次他们却交好运了，正赶上我为网络购物心动的时候，于是点击链接，登录了网站。

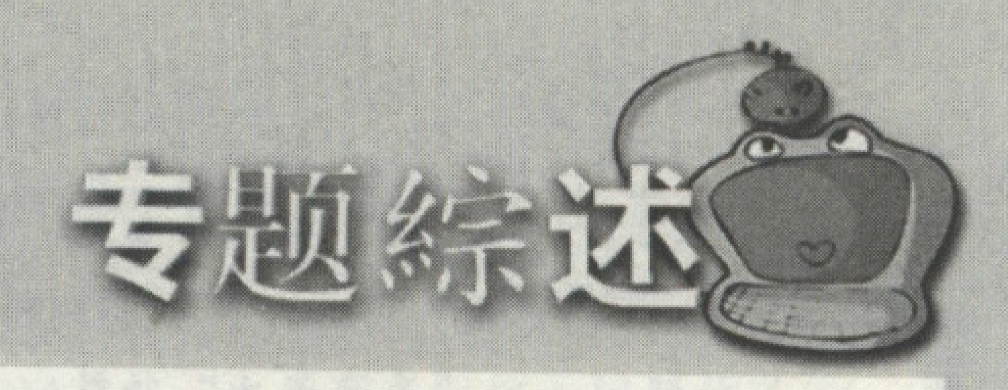
网上的东西还是不少嘛！不过打油、买米、采办点年货却是不行的——至少我去的这个网站没有，或许这些东西本就不该在这里买。翻来翻去，看着不少东西很是眼馋，不过我之所以能作“葛朗台”就在于我在关键时刻控制自己的购买欲，从不因为便宜买一些不需要的东西，当然也尽量不因为需要而买一些不便宜的东西。不过最终还是挑了几样登记下来。我在劝慰自己：过年了，就要有个过年的样，多少也要和平时不同，以后不要总这样奢侈就行了。我一直觉得自己能节省的地方就节省是一种美德，至少比能浪费就浪费的要好。

买完了东西，颇有些志得意满，只盼能快快送来，免得我又改变了主意，好不容易大方一回，就让我痛痛快快的嘛！网站承诺是一天送到。

第一天，我在感叹网上购物还是有很多不便的。

首先，网上购物要使用信用卡或储蓄卡，而这两个东西在中国还不太好使，所以普及率也不甚高。而储蓄卡我倒是有好几张，以前的存折渐渐地各自都多了一个同胞兄弟。然而这些储蓄卡对我的用处倒真值得商榷。现在买东西的地方是不少，能刷卡的地方却不多。我要是下楼买瓶汽水，喝完之后告诉人家我没钱非要刷卡，人家非说我起哄不可（八成还没这么简单）。要说这我是抬杠，那么另一件事却着实可恼。去年夏天去中关村买电脑，心想拿钱麻烦，拿张卡去，现取现买。到了中关村傻了眼：偌大一个中关村连个工商银行都没有，怀揣着储蓄卡干着急。找个在中关村上班的朋友打听了才知道，最近的工商银行也要到海淀镇里才有。没办法，去吧，走了半个多小时才到。我只记得那天的太阳特别毒。找到了工商银行也并没有像我想象的那样万事大吉：储蓄卡每天只能提款五次，每次1000元……My God！5000元能买什么电脑？唉，也许这怪不得谁，个人的幸福要依靠社会的进步。也许是我太沉不住气了。

除了用卡付费外，也可以在人家送货来的时候一手交钱一手交货。不过如果送来的物品不满意呢？事



实上仅从网上得到的信息，很难确保对实物一定满意。虽然大多数网站都承诺不满意可以不付款，可中国人一向以含蓄著称，不忍心过于拒人于千里之外。或许有些商品如果你在商场买的时候还会挑出一些瑕疵，最终又放回货架，可人家都送到你门口了，大多不忍心再让人家拿回去。中国人毕竟不如外国人那么敢于说“不”（就算是真的把“不”说出了口还要考虑提供服务的人会不会也说——“不”）。

再有就是网上的商品毕竟大众化程度还不够高，阳春白雪则多矣，下里巴人则难觅，要买些奢侈品倒没什么，买日用品就不易了。说实在的，采办年货光指着网络还真不行。记得前一两年曾听过惠普公司的一个关于电子商务的讲座，于是对于电子商务有了非常美好的憧憬：似乎到了那时不仅电脑上网，就连冰箱、彩电也上网，要买什么东西只要在冰箱上按两下，就像用计算器那么简单。而要查询资料，也不用沿着雅虎、搜狐往下捋，只须敲入所需物品的名称，几秒后就可以得到结果，甚至还会根据需要（如价格、品质、距离受货点距离等）进行排序，就连家里缺一瓶番茄沙司也可以上网购买，而且可以货比三家（似乎意义不大吧）。想想网络购物还是很吸引人的……哦，好像想得太遥远了，我订的货呢……

第一天晚上，我在想：怎么还不来？唉，中国人多，大家都忙，大过节的，原谅人家吧。我决定，如果明天一早送来，我不会责怪人家的。

第二天，我一直在家苦等，却依然没有消息。

我开始怀疑是不是从我的卡转账现金的时候出了问题？不会是千年虫对农历也有影响吧。又或许是银行的办事效率一直就是非常稳定？反正我急他不急。记得在某一部影片中看到过，两个人在荷兰用各自的信用卡对在瑞士银行的存款进行过户，前后也就几分钟，可他们还是在抱怨太慢。这要是在中国，几分钟就办好，简直令人欣喜若狂了。当然，我绝不是崇洋媚外，说人家好自己不好，我一直认为中华民族是最伟大的民族，有着悠久的历史和灿烂的文化，更重要的是中国人是勤劳、智慧的，一向能够肯定优点、发现不足、虚心求教、勇于进取，我们的将来一定会……好像说得有点远了。不过在中国处理一些现金过户的问题的确是比较复杂，支票、现金的转账至少要到第二天才行，甚至同一银行之间的异地汇款都要等上好几天。

到了第二天晚上，我已经对事态的发展深表遗憾。我感觉自己的信心在动摇，对于这种一天到晚等着送货的“期货交易”渐渐不耐烦了。至少已失去了当初购买时的热情，或者说是冲动。我决定，就算明天一早送来，我也要考虑一下还要不要，我已经开始自责自己胡乱花钱了。

第三天，是我做出最后抉择的一天。我订的货依然没有到。我决定，就算他现在送来我也一定当面要求退货。不过，最后我终于没有当面要求退货，因为最后货也没有送来。

第三天下午，我裹上军大衣，去商场了。

所有商家在炒作它们的电子商务网站时，都会提到“快捷”、“方便”、“价格便宜”，据说电子商务可以让买卖双方直接见面，省去多少多少中间环节……但现在的电子商务真的能够作到快捷吗？看了上文大家只怕已有答案！

那么网上购物真的会价格便宜吗？

电子商务——提前到来的打击

就大陆现有的条件来说，网络购物对于中国的消费者真是一个提前到来的打击。专家们认为太不成熟，有些急功近利；一般网络消费者要么不置可否，要么说服务还不到家；而对电脑还一知半解的普通消费者则认为没有自家旁边的便利超市方便。这个新生儿，诞生时虽然敲锣打鼓，喜气洋洋，可出生后却招来各方责难。

我不清楚现在的网络商人在运作这些项目的时候首先考虑的是什么，他们有没有切实地站在消费者的利益上去考虑：在超市大行其道的中国消费领域，现今的普通消费者已经对商品以及购物方式拥有多元化的选择，凭什么在网络上买东西？

传统的商品竞争靠的是价格、质量、功能以及商品的附加属性，诸如包装、品牌概念、服务等等。现在的商品已经基本是价格趋于稳定，也就是说基本上度过了价格战、功能战的时期，买东西的人是越来越挑剔了。

据说推行网络购物的优势之一就是价格。它让商品直接从生产厂家发货运往终端顾客手中，除去运输，其他环节，什么包装、仓储、零售，所花费的人力物力都小于现今已有的购物方式，甚至可以省去某些环节，于是可以确立网络购物的绝对价格优势。可惜，这一优势对于现在就想通过此道大赚钞票的网络商人来说实在是难以实现。咱们的商业运输远未达到理想中“门”到“门”的水平，光这一项成本就得让商人们头痛不已。建立多家连锁经营网点，也是这些投资者们力所不能及的。至于包装，在咱中国的网络消费者中，散装的商品没销路，其它商品无论巨细，原包装不可少（否则像赝品），发货包装也缺不了，



这样，包装的成本也没省下来。所以，消费者认为网络商品并不便宜。

不过，理论上说网络购物还有个最大的特点：方便快捷——只需点击几下就可以在家等候商品上门了。不过在网上看到的只是商品的照片，很多人都存有中国人传统的思想，不把商品拿在手上亲自验看，总是不放心。就像邮购方式一样，这种没看到实物的零售需要人们对供应商的绝对信任。加上现在的网络购物的运输的确质量不保，如果拿到的商品已经损坏，或者干脆送错了，就算商家包退包换，时间耽误了不说，心情也不比原来的兴致勃勃了。更有甚者，据说曾经有位先生在网上订购了一本书，在其无数次地催逼之下，终于在半年后得到了这本书。目前，能在网上购买的商品种类又很少，电子结帐的实现还有待时日，这么算来，许多消费者说不如上超市，也有些在理儿。

如果说网络购物专门针对的是那些成天面对电脑的新新人类，那么供应商就要好好的挑选他供应的商品了。这些习惯了光电刺激、追求新奇特的家伙可不容易被普普通通在商场就能很容易买到的东西唬住，这种人往往消费很理智。而那些买东西最喜欢随大流，一时冲动就会花钱的，往往是对电脑态度若即若离的小姐，还有干脆对电脑糊里糊涂的掌握家庭财政大权的主妇。但是她们对价格很敏感，对商品质量和服务又十分挑剔，满足她们的要求，在目前的条件下也不太容易。

就算这些问题商家都已经解决了，消费者还有毛病呢，也让你没法儿不头疼。你千辛万苦为他准备好商品，小心呵护运送到家，他临时反悔，就不付款。告上法庭？商家最怕和消费者上法庭，谁也耗不起那精力。

总的说来，网络购物实行得不尽如人意，也并不光是商家的错，还是咱们的环境不足。即便这零零总总的都没问题了，背不住还有什么国情限制了呢。所以说，网络购物是我们期待实现的梦想，现在却是提前来到的打击。

至于方便，也是提不到的，先不说中国到底有多少人能上网（890万？），要想买东西，首先还得在网上填上一大堆表格，把自己的"隐私"告诉给不认识的什么人，偏偏这询问还仔细非常，就差问什么"家庭出身和本人成分"了。中国人的警惕性都很高，在看不到什么好处的情况下把自己的"最高机密"都交代出来，多少有些不安。

我想商家这么做也许是不得已，如果收不到钱，电子商务自然没有什么意义，所以商家都愿意得到顾客们的不厌其烦的材料，感觉是"这回你可跑不掉了"，但事实是这样的吗？

众所周知，电子商务一定要建立在电子货币结算基础上的，但——

中国现在具备了搞电子商务的硬件条件了吗？

第一次有了自己的龙卡，原因很简单，可以代缴电话费，每个月20号前要想着去一次银行了。虽然我的龙卡不过是储蓄卡，不能够透支，不过总算已经进入了电子商务的门槛。其实信用卡也不是什么好东西，就算明明自己在银行有足够的存款，只不过为了图方便，一般人往往使用信用卡构物，白白付给银行利息。信用卡作为电子商务的基础，虽然提供了一揽子的便利服务，但其实是在鼓励大家多消费、多借钱。许多本不应该欠债的人（包括我们单位的XX和XXX），正因为使用了信用卡，才造成了每月的恶性循环。CD啦、书啦等一小笔一小笔的钱，终于积累而掏空了每月的工资。电子商务在给人们带来方便的同时，也给了人们更多的诱惑。

看着卡上印着的VISA字样，我不禁打开了电脑，看看它究竟能做什么？首先，我连到了科乐美公司的日本网站（http://www.konami.co.jp），因为总有朋友询问哪里能够买到《心跳回忆》的CD。这些东西国内没有代理，也没有直接进口的商店，不过我印象里是可以邮购的。果然，主页上的CP部门是接受邮购的，而且没有限制地区。不过当我仔细研究了一下，发现了一个问题：虽然我的卡也是通用的VISA卡，不过只能在国内使用。理由很简单，人民币不是国际流通货币，只能在中国使用。如果我的帐户是日元或美元帐户，那么应该可以很简单地实现线上刷卡的功能，但由于是人民币，我在外国刷卡，他们也收不到钱，自然没有用。思考之后，我终于明白了，以前听别人说中国的VISA卡不能世界通用，其原因不一定是中国的银行没有和世界其它银行实现联线，而是由于中国货币的问题。但如果我手里是美元帐户的VISA卡，或花旗、运通签发的中国地区的金卡、银卡，是否能够直接在国外网站上实现线上刷卡呢？不过既然自己没有这个条件，自然也就不用想了。

那么回过头来看看国内的网站吧。在前一阵子我国首次的72小时网络生存测试中，永和豆浆（http://www.yonghe.com.cn/netsell）以送餐迅速而出了名，不过也有很多人评论说其中有水份，我倒要看看。果然，永和豆浆的送餐服务只限于那次72小时网络生存测试，根本不对普通用户开放，这样也叫开展了电子



商务？

接下来，我到了每天给我发垃圾信的珠穆朗玛8848网上商城（http://www.8848.net）。谁说垃圾信没有用的，这不，就吸引到了我这个顾客。到这一看，专业电子商务站点就是不一样，提供的商品包括游戏软件、电脑设备、期刊杂志、图书、VCD、DVD……看起来蛮多的。咦？居然还有共享软件注册？可惜，进去一看，基本上都是国产软件，我还以为能代办国外共享软件注册业务呢？我最关心的还是付款方式，到"付款方式"中一看，支持的付款方式倒真多，包括网上直接划付、EMS代收货款、银行汇款、邮局汇款等多种。不过除了货到收款的方式外，其它的方式都要等钱到账才支付，其中几种结算过程还特别注明需用10-15天完成结算。更有意思的是像招商银行一网通只开通十九个城市、中行长城电子借记卡限国内部分城市，其它的储蓄卡和存折账户能够结算的城市更是花样百出。

这一圈逛下来，得到的感觉是——电子商务在中国还差得很远。这并不是指网上商店如何如何，作为其基础的电子货币在中国才刚刚起步。举例来说，我们现在使用的银行转账支票无法实时结算，非要等上一天，而同一银行的异地结算和不同银行间的结算更成问题。像招商银行一网通这样各城市间都无法统一的，真怀疑他们内部到底有没有统一管理。像我从北京工行往厦门建行转账，居然在1个月内转了3次才成功。其它像不同种类的ATM不能通用等问题更是多多。要在中国真正实现电子商务，现在并不是缺几家经营网上商店的问题，而是要由国家统一加强基础设施的建设才行。

在中国，几十年的计划经济模式好象给了人一种错觉，那就是凡事最好都是国家管起来，事实已经证明计划经济越来越不适应发展的需要，市场经济才是明智的选择。

但网上购物是新兴事物，它存在着商家信誉保证、电子货币的信用度等等问题，电子商务本身就让人感觉悬悬乎乎的，再没了政府部门的介入，会变成什么样子？

电子商务，需要政府行为吗？

作为在网络中生活日期尚短的一名小虫来说，"电子商务"无疑是一个较为"前卫"的话题。虽然"电子商务"对于现今人们的生活来说比较新潮，但毕竟不如现实生活中的货币交易现实。在去年的4、5月间，21CN.COM曾就"电子商务"这一问题作了一次调查。虽然统计的数字并不全面但从中也可以看出一些实际问题。其中21—30岁的占80%，具有大学/大专文化程度的占80%，政府职员、国企员工和学生占81%，月收入低于2000元的占84%。前面的2个80%可以说"电子商务"无疑是比较"前卫"的话题，而后两个80%对于我们来说所反映的是"电子商务"的直接受益的群体至少少了这81%—84%的群体，而这一群体的实力（购买力）是不容忽视的。

其实，"电子商务"作为一种较超前的消费观念来说，给人们无外乎留下这样一些问题：比如网上购物的认证、购物安全性、在网上的交易能否被确认以及货物的配送等等。除了以上的因素，最为人注意的应该是购物期间的费用、商品质量、价格以及商品售出后如果一旦出现"寄错商品、拖延交货的时间、以次充好、以假当真，而且又无法投诉"的现象以后又该如何处理。毕竟这不是形象化的人与人之间的现金交易，在人们逐渐熟悉接受了现金交易的这种古老而现实的交易方式之后，"电子商务"的产生必然是对人们生活的一种冲击。虽然我们不可能重复以前的那种古老的"以货易货"的交易时代，信息的流动已成为与商品和货币同等重要的因素，但是前提是，流动的信息是必须建立在真实的基础之上，否则假冒伪劣商品和伪钞的危害会更大。

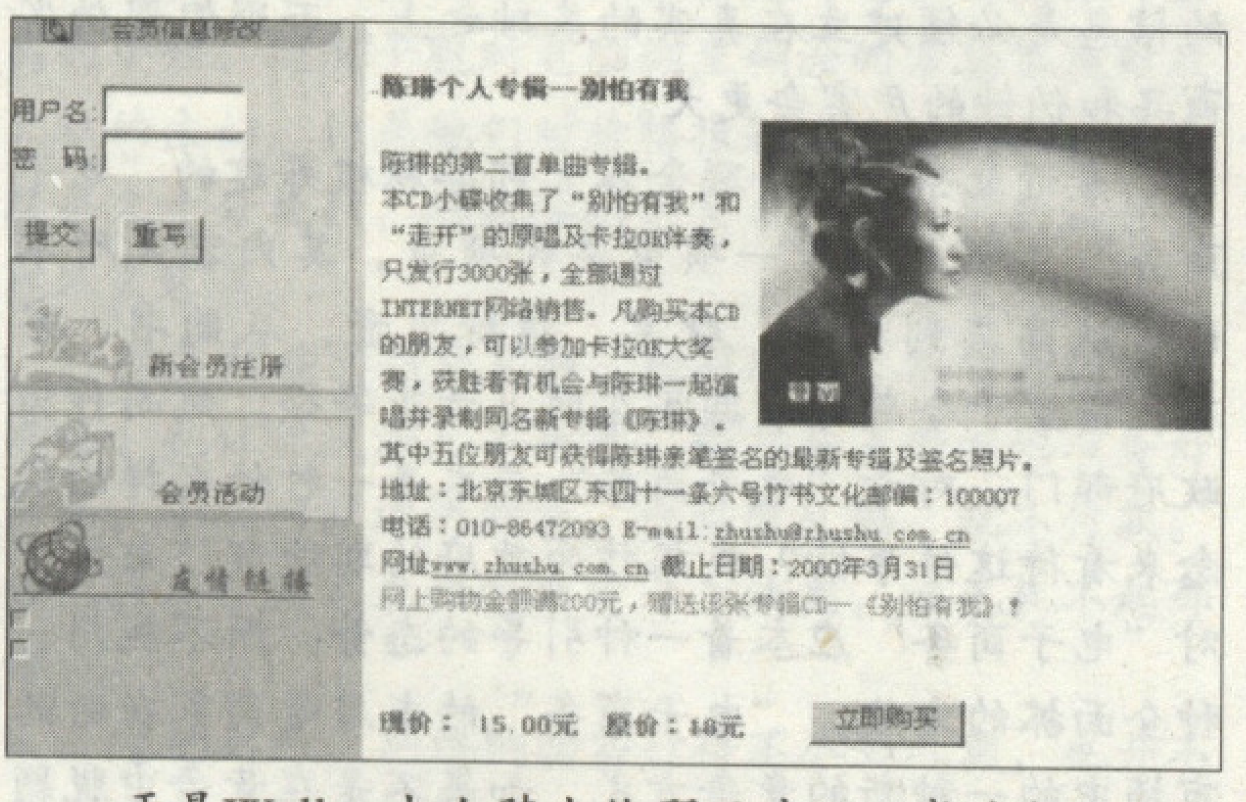
最近北京市政府联合各大部委积极筹建的"电子商务"工程是本市一项重要的项目，其内容无所不包，从商厦到旅游、股票、招标投资，从购书、买花，甚至于今年过节期间在网上放花等等。然而作为政府部门，对于"电子商务"应本着一种什么样的观念来看待这件事情？我想作为政府的职能部门来说，对"电子商务"应本着一种引导的态势。而不能用一种全面抓的方法，"电子商务"的本质是商家在新的市场中的一种新的竞争方式，如果不是在竞争中脱颖而出的话，那么如何才能显示出"电子商务"的利与弊呢？中国的市场经济长期处于一种相对的计划经济体系，而人们逐渐习惯了一种在政府的干预下进行的商务活动造成了一种掩饰之下的繁华，一旦要改变现在传统的运作方式，恐怕对于一些相关的部门并不是一时间就能够转化的。长期处在政府怀抱中的经济生活，由于政府实力不容忽视，所以一经政府的介入就不愁没有资金来源了，而处于这种经济环境下的市场给人们的印象是繁花似锦，而一旦与政府脱离之后留下的只能是一片杂乱的摊子。正如我们的国有大中型企业，习惯了长期的计划经济体系下的生活，而一旦开始自己的创业生活，由于无法摆脱过去长期积压的



弊习，所以无法适应现在生活方式而逐渐走向自己的必然之路。由此即可看出相对于“电子商务”这一领域来说，政府应承担的责任恐怕除了引导之外，应该是一些宏观的调控。如果过多介入的话相信会对整个的体系会造成不必要的损失。在传统的方式下进行的交易如实物交易、货币结算等等，尚有许多的呆账、死帐以及三角债等等弊端。而对于网上购物这种观念，现今看来还是较为抽象的消费方式来说，怎样增强其安全性恐怕不止是一个普通的购物者所担心的问题。

看到这，读者要说话了：“只看你们发牢骚了，这专题讲网上购物，到底买到了吗？”别急别急，就在本文结稿前5分钟，一个送特快专递的小弟弟出现在杂志社门口，手里拿着Walker从网上买来的CD，下面请Walker讲述他自己的故事——

话说Walker大人这日正在网上闲逛，忽见新浪城门口张灯结彩，中间一幅告示，上称“虹桥镇（中国虹桥网）陈琳最新专辑CD大派送”。“居然有这等好事？”Walker心中暗想，“这年头还有免费赠送吗？唉，管它呢，逛了这么久还没捡到一个钱包，听说最近什么电子商务炒得沸沸扬扬，反正左右无事，且让我过去仔细瞧瞧。”



于是Walker大人骑上他那只才33.6岁的大猫，狠命地一拽猫尾巴，那猫叽叽嘎嘎怪叫着直奔虹桥镇而去。一路上只见全是崎岖小路，偏偏行人却还不少，于是大家便全都挤成一团动弹不得。偶尔碰上几个交通警察，却只忙着罚款，也不疏导交通，弄得大家怨声载道。忽然其中一人听得有些烦躁，眼睛一立大喝：“一群刁民，吵什么吵？路都修好了你们倒是跑痛快了，我们到哪儿收钱去？！有本事就在家里呆着，出门还怕花钱？”

Walker大人听罢大怒，心想这人怎么比老编还不讲理，正待过去理论，忽然看到了那人腰间的电棍，就觉得腿肚子有些发软，怎么也迈不动步子，嗯，一定是没吃早饭的缘故……这当儿就听边上两人议论：“听说山那边有个大魔国，人家上路全骑电驴子，顺着高速公路就是一溜烟，比咱这老猫小道可是快多了。”“行了行了，就咱这条件能出门已经不错了，别不知足了啊，慢慢儿熬着罢！”……

好不容易一头撞进了虹桥镇，Walker大人已是口干舌燥。心里想着赶紧去领CD，这免费的东西晚了恐怕就没了，可在镇子里找了半天也没看到什么东西免费，倒是有不少稀奇古怪的洋玩艺摆在沿街的橱窗里，标的价钱差点没把Walker大人晃瞎。转了两圈终于在一个不起眼的小铺子门口发现了陈琳的小旗儿，Walker大人精神一振，兴高采烈地推门直奔前台：

“拿来吧，还好没来晚，路上可真堵。”

“您要点儿什么？”那伙计态度还不错。

“你们这儿不是免费赠送陈琳的CD吗？我可是大老远跑来的，你看我这汗……”

“对不起，您必须在镇上花出200块钱，我们才能送您这张CD呢。”

“啊？就为了一张CD我还得买上一堆乱七八糟没用的东西，那我不是亏透了吗？再说我也没那么多钱了。”Walker看着刚才被警察罚得扁扁的钱袋暗自揣摩。“算了算了，我也不要送了，你告诉我单买这CD多少钱，总不能白跑一趟啊。”

“15元。”

还行，倒是不算贵，毕竟是正版CD啊。Walker大人按伙计的要求胡乱填了一大堆莫名其妙的表格，叮嘱了那伙计20遍早些送货以后就回到了编辑部。

吃过午饭Walker大人照例要打个盹。也许是因为上午跑得太累，这个盹便打得有些大发，老编巡视工作的时候还没有醒，结果又被扣掉了一笔奖金。正在咬牙切齿之际，忽见门外有快递送货，原来是上午订的CD到了。这让Walker大人多少高兴了一些：“这还差不多，速度蛮快的，快让我看看这小乖乖CD什么样！”

Walker大人迫不及待地拆开包装，拿出CD，却惊得呆若木鸡：“什么？小碟？演示版？只有两首歌？这也值15块？天哪，我的钱！”

这时众小编赶忙装好自己的钱包借故躲了出去，边上那个送快递的小伙子却轻轻碰了碰Walker。

“干什么？！没看我烦着吗？赶紧走吧！”Walker大人没好气儿地嚷道。

“我的快递费……他、他们说，还得您出。”

Walker：“我@!#!$%%^&*……”

上文大致讲的是本刊编辑部对电子商务的体验，欢迎读者朋友们积极投稿，参与这次关于电子商务的讨论。

★★★☆

Linux专题（上）

北京 尚进

编者按：Linux在刚刚过去的1999年获得了巨大的发展，其代表厂商RedHat（红帽）的股票在纳斯达克股市上成为人人追捧的新星。出于各种因素的考虑，越来越多的电脑整机和硬件厂商宣布支持Linux，给这个由全世界追求无拘无束的自由感觉的程序员们创造的集体作品注入了更大的动力。同时，我国政府宣布开发研制自己的Linux系统也预示着他将在中国得到更大的发展。不过尽管如此，在现阶段Linx与一般的大众之间还存在着相当大的鸿沟，它要超越电脑高手们的狭小圈子而成为一个面向所有人完整友善的PC操作系统，还须经过长时期的努力。但是，正是由于Linux自身所固有的一些优点，使其在目前就已经对微软的Windows操作系统造成了巨大的威胁，它所代表的自由和开放的理念更是在人们的心目中产生了强烈的认同感。基于这个原因，我们在微软面向新世纪的操作系统Windows 2000上市之际推出这个Linux专题，也是为了提醒大家：无论如何，保持我们的自由是最重要的！

* * *

自由的力量

盗版与正版的问题始终是大家讨论的热点，似乎只有论证才能一解自己对于版权问题的诸多想法。但风起云涌的Linux热潮在1999年的席卷全球，似乎一下子找到了解决版权问题的有效途径。那么Linux到底是一个什么角色呢，一个自由软件真的能够掀翻已经稳固运行了10余年的软件体系吗？

芬兰的国宝

一提到芬兰，大家头脑中就只有漫长的冬天，以及一个以渔业为主的北欧国家。但正是芬兰的自然环境，决定了年轻人的很多时光都要守在自己的屋子里，这样的环境孕育了以互联网为基础的人际交往，以及我们将要说到的自由软件操作系统。

就在1991年8月的一天，芬兰的一个学生在comp.os.minix新闻组贴上了以下这段话：

"你好所有使用minix的人－我正在为386(486)AT做一个免费的操作系统..."

这名学生就是Linus Torvalds，而他所说的"爱好"最后演变为我们今天所知道的Linux。

Linux并非仅由Linus一人完成，而是由全世界几百个程序员共同开发的，Linus只是为操作系统的内核定了调子，其中的每一个驱动、每一个管理程序都是由不同的程序员编写的。一个俄罗斯学生得到一块新的主板，就写出驱动程序支持这块主板；美国马里兰州的一个系统管理员需要进行备份工作，就写一个软件来完成这个任务，并把它传给任何需要的人。也许这些开发者彼此并没有见过面，但是他们却合作完成了一个完整的操作系统，这也许正是Linux的传奇之处。

在1999年《时代》周刊评选的世界数字50人中，Linux的最初创造者Linus Torvalds（鲁瓦兹）竟然位居第四，仅比比尔·盖茨低一位。Linux这个名字很明显来源于Linus，但最初Linus并没有自大地将其命名为Linux，而是使用了Freax这个名字，由Free（自由）+Freak



（怪诞）+X组成。后来由于Linux的开发与Unix有着千丝万缕的联系，所以Linux这个名字就成了一个新的象征。

自由就是一切

自由软件是指允许任何人使用、拷贝、修改、分发（免费/少许收费）的软件，这种软件的源代码必须是公开的，也可以说自由软件是提供源代码的软件。像GNU/Linux这样的自由操作系统以及支持它们的很多软件，就可以算是自由软件的一个非常好的代表。自由软件实质上是免费的，并不标价出售。

如果将自由软件体系细致地分分类就会发现，源代码的提供以及拷贝或修改版的推广传播权力的限制就会另辟出公共软件这个概念，虽然对一般的使用者来说两者差别并不大，但从开发推广者的角度来看就是免费和无版权这两个不同的范畴了，所以自由软件并不是随便就可以叫的。

在Linux的众多支持软件中也有自由软件、Copylefted自由软件和非Copylefted自由软件的区分，但它们都无一例外地表现出非常强的个性化、非利润商业化的气息。另外还要提到GNU软件，这是由自由软件基金（Free Software Foundation）的成员们编写的，但大多数GNU软件是志愿者捐献的。有些捐献软件是由自由软件基金免费分发，但另外一些软件由作者享有版权。很多Linux的版本都与GNU有关。

关键是自由软件形成了一个与专有软件相对立的群体，这也是为什么微软将Linux视为大敌，还专门撰写了《鬼节前夕》报告的原因。无论如何，自由软件的开发体系以及非盈利商业本质必将使它被更多的人所接受。

自由软件在中国

目前自由软件在国内还只是少数开发者和使用者的园地，虽然有XTeam、蓝点Linux等国内的自主Linux出台，而且相应的国外机构也纷纷入住中国，但多数人还沉浸在共享软件（Shareware）时代。虽然共享软件允许用户分发，但任何人想继续使用它就需要支付一笔许可费。共享软件不是自由软件，也不是准自由软件，区别的关键是绝大多数共享软件都不提供源代码，其他人不能进行修改；而且共享软件不允许在不支付许可费的情况下进行拷贝和分发，即使出于个人的非盈利性目的。所以说自由软件对于中国来说还很陌生。

但自由软件所体现的价值已经被越来越多的人所认识，尽管有很多人问我如何用商业模式进行自由软件的运作，但可以告诉大家的是自由软件不会像商业软件那样属于暴利软件，它的存在完全是为了一个理想——自由。

当然RedHat（红帽Linux）的上市也使得商人们看到了Linux的力量，但这种力量从实质上来说还是自由的力量。

自由软件与互联网

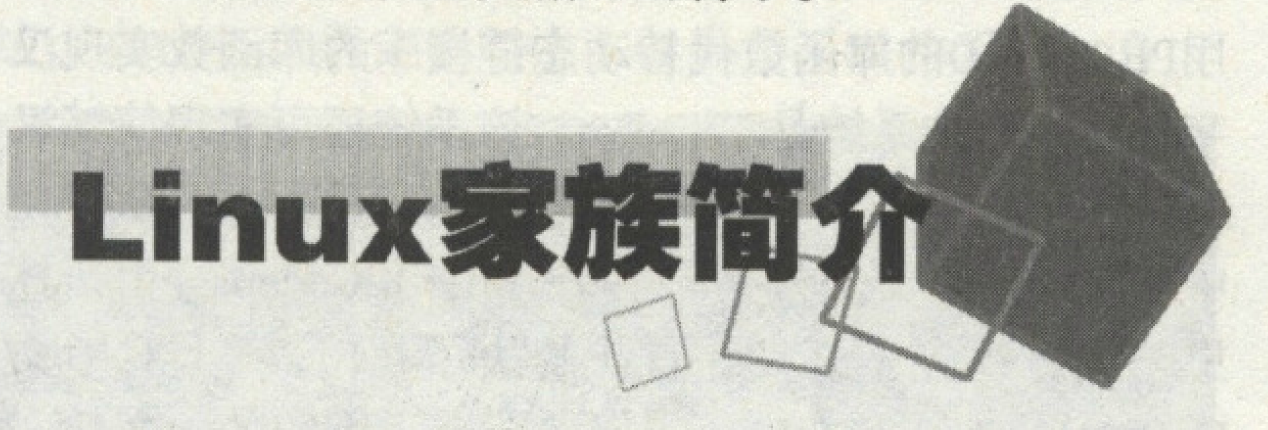
自由软件的成功有一个不可忽视的重要因素，就是自由软件开放式的开发模式。这种模式恰恰与网络时代的特征相吻合，甚至可以说自由软件的兴起正是互联网发展的产物，也正是互联网才使得全球的程序员有可能克服空间、时间的障碍协同工作，创造出Linux的神话。与封闭式专有软件的开发模式相比，它可确保软件更可靠、更高效。而且与专有软件厂商严密控制源代码相比，自由软件的源代码公开，厂商无法植入隐藏的恶意代码，其透明性可保证更好的安全性，能够更好地保护国家和企业的信息安全以及个人隐私。这也是为什么许多国家都希望基于Linux开发自己的操作系统的原因之一。

自由软件不仅在开发上基于互联网，其向用户传播也在很大程度上依靠网络。基本上每一个商业的Linux版本都可以从网上下载，而且还可以找到相应的源代码。随着互联网的进一步发展，专有软件一统天下的时代必将被开放的自由软件所带来的自由之风所瓦解，未来的软件将是一个多极化的基于网络的软件体系。

Linux所带来的软件工业机会

Linux本身的发展模式已经为我国的软件业指出了一个很好的发展方向，那就是开放、协作、共进。也就是说Linux要想发展，就必须符合自由软件的规则，同时要根据我国现有软件业的实际情况，制定自己的Linux发展规划。尽管Linux的进一步开发及其推广使用还有很多可以预见的和未知的困难，但作为一个软件开发体系，尤其是在增强一个国家的软件开发实力方面，Linux的兴起是一个难得的机会。目前不仅国内在酝酿着自己的Linux浪潮，台湾也制定了所谓的“蝴蝶计划”，而且欧洲诸国、日本、韩国也都在不动声色地操作着自己的有关Linux及其软件产业化的计划。可

喜的是，1999年7月15日国家有关部门组织召开的有关Linux在中国发展的研讨会已经起到了不小的作用，一些中国人自己的Linux正在开发和推广之中，Linux在中国的大规模发展已经是指日可待了。



Linux家族简介

Linux在1998年引起了世界范围内计算机软硬件厂商的注意，许多关键性软件向Linux的移植拉开了Linux商业化应用的序幕，随后国内许多人开始认识到Linux的发展潜力。进入1999年，随着XTeamLinux 1.0/2.0中文版、TurboLinux中文版以及刚刚出炉的“蓝点”的发行，中文化的Linux变得非常现实，而且Linux操作系统的售价非常便宜，甚至可以说是免费，从这一点上来说它自然要比微软的Windows系列吸引人。

Linux中文化家族简介

一、XTeamLinux 2.0（XTeam 1.0）

网址：http://www.XTeamLinux.com.cn
介质：光盘
数量：1张
售价：69元（网络下载免费）

XTeamLinux是北京冲浪软件平台开发公司的产品，最初发行的版本为1.0中文版。该版本是在Linux 3.x内核的基础上制作的，虽然可以将其算为Linux家族的一员，但由于技术以及功能的限制，1.0版的XTeamLinux在使用上并不是非常令人满意。在1.0版之后还出现了1.5、1.6.2等版本，但基本上都是最初版本的补充与完善，并没有质的飞跃。

最近新发行的XTeamLinux 2.0版对内核进行了升级。与其它商业软件的发行不同的是，XTeamLinux除了可以通过常规的软件购买方式获得，还可以直接在http://www.XTeamLinux.com.cn站点进行下载，也许这才真正体现出了Linux的自由软件本色。不过需要注意的是XTeamLinux 2.0版下载后的文件并不能直接进行安装，需要将下载的isp文件做成光盘版以后再进行安装。

在安装和使用的过程中，我们发现XTeamLinux与其它Linux系统相比要简单得多。这主要是因为其安装程序是较为独特的控制台中文图形界面，在整个安装过程的设计上它借鉴了Windows的风格，用户只需点几下鼠标就可将全部系统安装到机器上，从而大大降低了用户在Linux安装上的障碍。

XTeamLinux的图形界面相对来说是Linux安装中比较优秀的，但是它只支持利用CD-ROM来进行安装，而且由于安装程序的开发过于匆忙，在1.0版的安装界面中有不少明显的文字错误，而且连基本的安装进度条和自定义安装选项都没有，只是列出了几个基本选项，令用户完全不知道机器到底在做什么，只听到硬盘在叽叽嘎嘎地响。这些问题在2.0版中有所改善，至少新添加的智能安装助手可以帮助用户解决一些问题。

XTeamLinux 2.0可以根据当前硬盘的使用状况自动提供经过优化的配置方案，用户只要选择“确定”即可。但这样虽然对新用户有不少帮助，但也丧失了一些Linux所特有的东西。这个智能安装助手还会自动识别硬件设备，但对于i740、Savage等显卡需要进行手动确认。XTeamLinux 2.0提供了4种安装模式，可在基本安装、网络工作站、开发者平台与高级用户平台之间选择使用。但其所谓的高级用户安装对于熟悉Linux的开发人员来说，提供的软件包似乎太少了，充其量也就是能满足最基本的需求而已。

XTeamLinux的开发人员将X-Window图形界面仿真程序升级为3.3.5，而且在硬件上支持许多驱动程序的更新版本，可以使用大多数显卡，可惜我的TNT2 Ultra不在支持之列。

按照XTeamLinux自己的说法。它是以内核汉化为主，外挂汉化为辅，但XTeamLinux只提供了KDE和CXterm两套中文系统。在中文KDE环境下，所有界面基本上已经是中文了，一些菜单也经过了精心的整理，但输入汉字的地方却无论如何也没有找到。直到2.0版，XTeamLinux才支持TrueType字库，这样打印问题算是勉强得到了解决。

XTeamLinux在软件以及界面的安排上尽量与Windows靠近，不仅有“我的电脑”、“我的网络”等Windows传统设计，还提供了CD、VCD、MP3等多媒体播放器，虽然网络上有许多支持Linux的软件可以使用，但下载再安装的麻烦的确不是每个人都能够接受的。值得指出的是，XTeamLinux终于支持五笔字型了，要知道在1.0时代用单拼写东西是非常麻烦的一件事。而且现在它还可以读写txt、html、rtf等文档格式，从而全面兼容Word。

根据上文的说明，可以看出XTeamLinux非常适合对于Linux有兴趣，但没有使用和安装经验的用户，也

可以说XTeamLinux是受到Windows熏陶的用户过渡到Linux的一个可以接受的平台。但是由于其功能的有限，以及对于傻瓜安装和运用的重视，使得Linux这个发烧友的宠儿显得非常的呆滞与苍白。另外，由于仅仅是混合汉化，所以出现汉化问题也是可以理解的。

二、TurboLinux

网址：http://www.turbolinux.com.cn
介质：光盘
数量：简装版3张光盘，完整版10张光盘。

TurboLinux是Pacific HiTech公司的产品，其中文名称为拓林斯，目前上市的中文版版本是3.02。由于开发公司为一家日本Linux软件公司，所以产品在多字节系统上与中文系统有着非常相近的技术要求，加之TurboLinux是目前可以找到的对中文的支持相对较好，且能提供完备的Linux软件以及开发包的Linux系统之一，因此国内有些服务器用户在考虑用其代替昂贵的Unix操作系统。

按照TurboLinux中文主页上的介绍，3.02版的TurboLinux光盘已伴随《计算机世界》赠送了10多万份，再加上购买3张简装版的用户已经逾万，所以TurboLinux可以算是目前国内用户相对较多的Linux操作系统。与XTeamLinux类似，TurboLinux也可在网上下载（ftp://turbolinux.com）。

TurboLinux发展史

1992年　Pacific HiTech公司在美国犹它州成立，以经营共享软件和自由软件为主。

1995年　成立日本分公司。

1996年　推出TurboLinux英文和日文版。

1998年　TurboLinux发行量超过120万份，占日本市场的54%。

1999年　率先发布服务器版和Web集群服务器版。

1999年　成立北京和悉尼分公司。

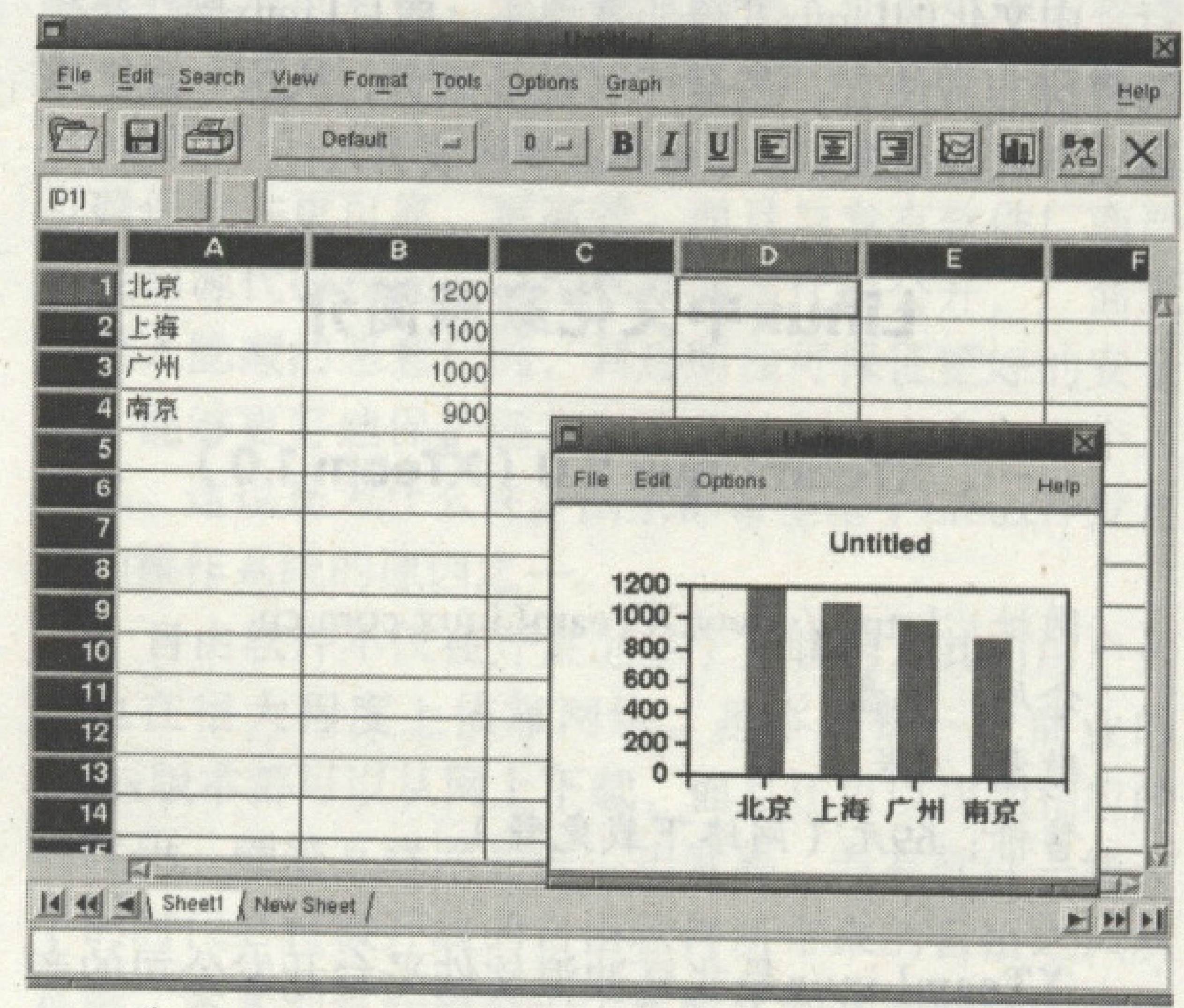
1999年4月 推出TurboLinux中文版3.0.2。

1999年7月 发布TuboLinux英文版3.6、中文版4.0、日文版4.0。

TurboLinux简体中文版4.0使用的内核版本为2.2.10，其C Library版本为2.1.1，并且是国内首家全部开放源代码GPL的Linux软件。

TurboLinux的安装程序采用的是控制台中文文本环境，支持多种安装方式，如CD-ROM、NFS、FTP等，并支持升级安装，用户基本能按照提示较为轻松地安装系统。

TurboLinux采用的是外挂汉化方式，基本原理是用PROLOAD的库函数代替动态链接库的库函数实现汉字显示，外挂系统是ZWinPro。该系统还可实现简繁汉字及日韩文字输入，功能极其强大，甚至可以在GIMP中直接使用中文矢量字。中文GB/GBK Codepage由拓林思公司方汉先生开发，首次解决了在Linux上对中文Unicode的支持和在Linux下看Windows系统的中文长文件名问题。中文打印方面，它提供了由华天公司授权的中文TrueType字库，可以通过GhostScript实现中文无级缩放打印。它还提供控制台中文系统（CCS），中文终端（cxterm）等，因此可以说其中文解决方案是很完整的。

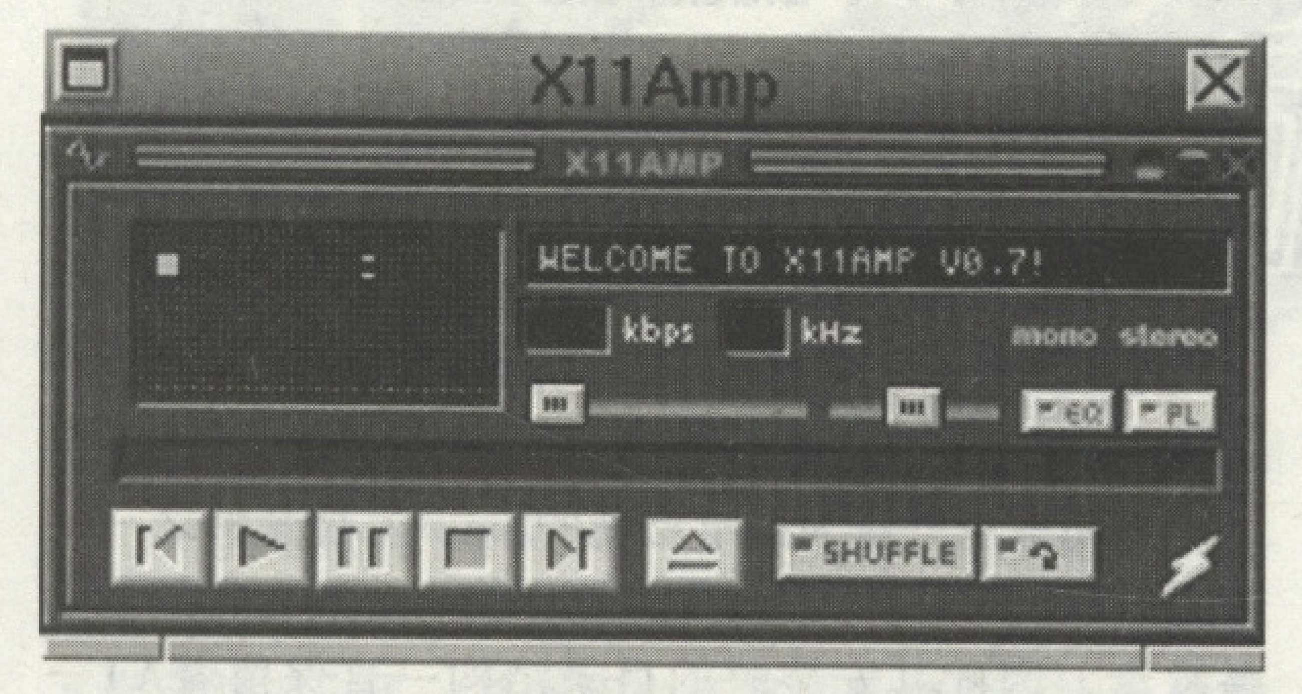


在TurboLinux中文版中，大量的控制台管理工具极富特色，它们可以根据语言环境变量自动调用相应的语言资源，在应用软件界面的汉化方面也做得比较好，其集成的XEmacs和LaTEX中文处理都非常出色。而且TurboLinux在硬件支持上体现出了较高的执行效率，更是为PentiumⅡ/Ⅲ处理器做了内核优化，这比微软正在服役的Windows98还要出色。另外它还拥有专门的系统调整工具、更快的egcs编译器（1.1.2）以及精心优化的Apache（1.3.6）。

在实际使用中TurboLinux的Turbo系列工具功能非常强大，尤其是包管理软件turbopkg，它允许通过Internet对系统进行升级或添加、删除应用软件，从而充分表现出作为服务器操作系统的潜力与能力。当然TurboLinux也并非十全十美，在使用中非正常的关机往往会造成系统错误，而且会连带影响到X Window，可见目前有些设备还未能很好地被系统所接受。另外最

令人担心的是TurboLinux至今还不能正常使用PS/2鼠标，主要表现在PS/2鼠标在X Window下没有反键功能，而Gmome的操作中却有很多地方是需要反键的。

总的来说TurboLinux是一套相当完善的操作系统，在10张盘的完整版中不仅提供了操作系统以及大



量的应用软件，更是将源代码、X11、Console等重要软件包加入其中，甚至还提供了一张游戏盘，其中居然有Quake 3。与前面介绍的XTeamLinux相比，它在实用性和复杂性上均有不小的提高，但同时使用中的困难，尤其是安装调试的复杂程度也会吓跑不少水平不高的用户。

三、COSIX Linux 1.0

网址：http://www.cosixlinux.com.cn

就在Linux如火如荼地在全球发展的时候，中软总公司也不甘落后地推出了自己的COSIX Linux 1.0版。大家知道中软总公司一直在致力于Unix系统相关产品的开发与研制，这次借Linux的东风也发展出了自己的Linux产品。

COSIX Linux与前面介绍过的两个Linux在安装以及使用中的差别并不大，甚至与TurboLinux有些相似。在安装中COSIX Linux可以选择硬盘安装、FTP安装、SMB image等方式，其中FTP和SMB image的安装模式都是借助网络实现的，从中不难看出COSIX Linux将自己未来的服务方向定位于网络用户，特别是商业服务器用户。

COSIX Linux支持几乎所有的x86 CPU，而且还可以实现SMP即多CPU同时工作，显然是为充当服务器操作系统在做准备。虽然COSIX Linux还仅仅是字符界面的安装方式，但并不比图形界面差到哪儿去。可惜其汉化工作做得并不彻底，不仅仅是汉化语言的问题，有些重要的选项部件居然没有进行应有的汉化，这可能与COSIX Linux推出比较仓促有一定的关系。更糟糕的是其硬件设备的驱动非常陈旧，有很多非常大众化的设备居然找不到驱动，而且你最好不要使用AGP的显示卡，这是一个非常令COSIX Linux尴尬的局面，希望在后续的版本中能够有所改进。COSIX Linux的安装过程会给Linux系统使用经验不足的用户带来很多麻烦，主要问题在于其硬件的自动检测能力不强和硬件驱动陈旧。

COSIX Linux采用外挂平台的模式实现许多功能，其汉化只需将RPM软件包COPY到Linux下即可，待使用时再从应用程序端口调用，这样虽然便于配置，但相应地对于硬件设备资源也是一种占用。值得注意的是它在众多软件包中还提供了安全功能包，这样像网络加密、防火墙等一些服务器特有的功能才可以使用。而且中软公司借助其在Unix上的开发经验与技术优势，对许多应用软件进行了调整，将一些Unix特有的软件移植到了COSIX Linux上来。

总的来说，COSIX Linux 1.0已经很明显地显露出Unix的韵味，虽然在数据库的配置上还没有与Unix较量的实力，但是相信在不久的将来，COSIX Linux一定会演变成为一个能够替代Unix的操作系统。

四、RedHat Linux

网址：http://www.redhat.com

FTP下载：ftp://ftp.redhat.com

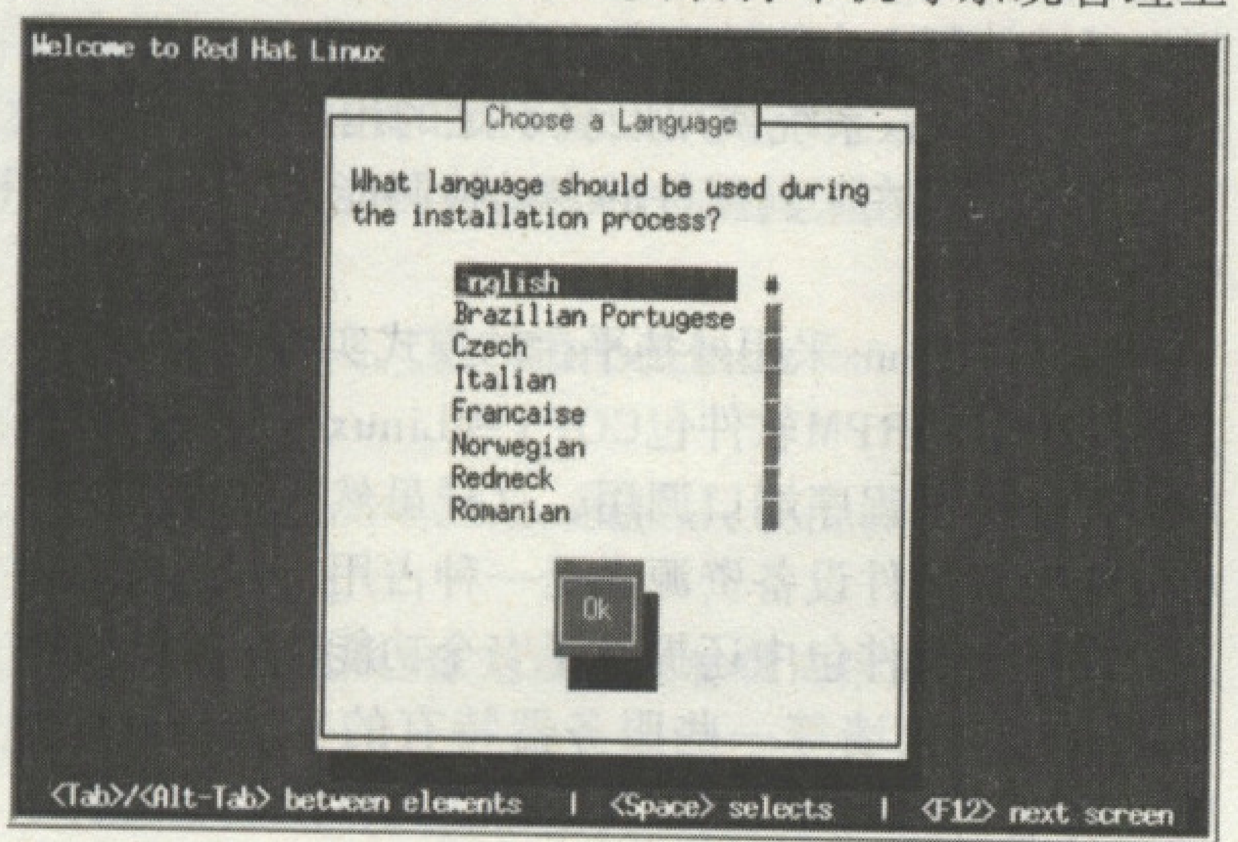
RedHat Linux在国际Linux市场上可以说大红大紫，再加上其出品公司在1999年初的成功上市，一时间RedHat成为最强Linux的代名词。其实RedHat Linux的成功除了其技术上的独特与出色外，更是将商业运作与自由软件开发相结合的结果。

RedHat Linux支持的硬件平台非常多，从4.0版开始便同时支持Intel、Alpha、Sparc三种硬件平台，这正是RedHat公司引以为荣之处。随着RedHat的热销，支持它的软件包非常完整和精美，其中不仅包括大量的GNU和自由软件，还包括了一些优秀的ShareWare软件。

为了使配置工作更容易，RedHat包含了一系列工具，比如用于设置X Window系统的Xconfigurator以及XF86Setup，前者是一个向导型的配置程序；Linuxconf使配置网络变得更容易，包括配置PPP客户端、DHCP以及DNS；更为方便的是，如果你在安装过程中使用RedHat的boot disk creation script，它将存储你的网络以及XF86Config信息，这样就不需要一次次地反复输入这些信息了。

RedHat提供一套X Window下的系统管理软件，

让用户可以在图形方式下进行增加/删除用户、改变系统设置、安装新软件、安装打印机等系统管理工



作，与Unix下通常采用的字符界面相比要直观和方便得多，与商业Unix提供的SAM和Windows 95下的控制面板相比也丝毫不差。其升级方式更是独特：RedHat所有的软件包都是以RPM（RedHat Package Manager）方式包装的，这种包装方式让用户可以轻松地进行软件升级，彻底卸除应用软件和系统部件。RPM使用简单，系统核心的升级也只用一行命令就可轻松完成，同时它还会检查程序运行时需要的库是否已经安装，同Windows 9x下的InstallShield相比一点也不逊色，这也使得RPM成为RedHat Linux的最大卖点。RedHat公司还将其置于GPL宣言保护之下，因而广大Linux用户都可享用RPM方式带来的便利，免去手工编译之苦。

五、Debian Linux

网址：http://www.debian.org/

FTP下载：ftp://ftp.debian.org/debian/

这是由GNU发行的Linux套件，是完全由网络上的Linux爱好者负责维护的发行套件。这些志愿者的目的是制作一个可以同商业操作系统相媲美的免费操作系统，并且其所有的组成部分都是自由软件。Debian Linux的特点是软件极其丰富、升级容易、软件之间的关联性强以及开放式的开发环境。

Debian是由互不相识的世界各地的Linux爱好者通过互联网来进行协作开发的Linux套件，大约有100个维护人员工作于500个软件包之上，一个久经考验的错误跟踪系统允许用户迅速报告他们所发现的臭虫和安全问题，然后由Debian的开发人员进行维护修补。一般来说，很快就会有该软件包的一个新修正版本放置到常见的FTP服务器上，由此可见Debian是一个动态的Linux系统，它每3个月发布一个“Snapshot”版本，其FTP服务器是每天更新的，这也体现出自由软件无比旺盛的生命力。

六、Slackware Linux

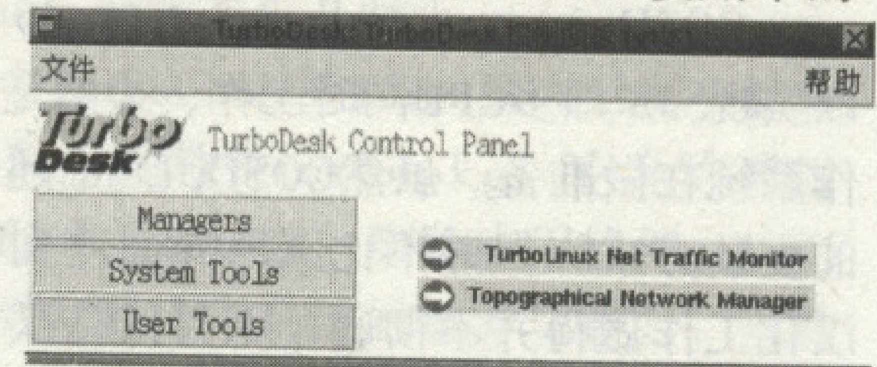
网址：http://www.cdrom.com/titles/os/slack96.htm

FTP下载：ftp://ftp.cdrom.com/pub/linux/slackware

作为最早的自由软件，Slackware Linux是在ftp.cdrom.com上不断完善的，这一点真正体现出了自由软件的本色。作为最早出现的Linux发行套件之一，它是由Patrick Volkerding先生制作的。一开始它的载体是软盘，因此其安装时的目录结构一直保留着A1、A2……以软盘为单位的安装系列，对于没有光驱的用户，它也许是唯一的选择。Slackware的特点就是安装简单、目录结构清楚、版本更新快，在1997年一年就推出了好几个版本。其缺点是软件种类不如RedHat和Debian多，并且其安装不如RedHat快速、简洁、直观。Slackware只提供字符方式的安装界面，并且需要用户自己去寻找针对不同硬件的启动盘。其升级方式也不如RedHat和Debian简单，同RedHat和Debian相比，Slackware只有一个相对简陋的pkgtool，经常会出现卸载软件后其它软件使用不了的故障。由于国内没有汉化版本，所以大家很难看到其庐山真面目。

后记

尽管Linux诞生了有近10年，但其真正成为一个有实际使用价值的操作系统也就是近一两年间的事情。不同型号不同版本的Linux数不胜数，这其中包括个人创作、集体创作和商业创作，总的来说是在不断完善之中。目前国内的Linux大都是引进国外Linux进行汉化，最近深圳的蓝点公司更是将Linux的内核进行了汉化。虽然Bluepoint Linux还不是一个非常完备的Linux系统，但是金长城已经要将其作为预装操作系统随机出售了，足可见其不论从技术上还是从实际使用中的表现来看都是非常出色的。在此我们希望像RedHat这样的成熟的Linux操作系统能够早日见到其简体中文版本，更希望多一些像Bluepoint、COSIX Linux这样的国产操作系统软件。



虚拟光驱问题集

河南 冯灵全

《大众软件》1999年12月下刊登了《虚拟光驱之完全实用手册》后，笔者收到许多来信，对该文进行了肯定并提出了一些使用中所遇到的问题。本人感谢大家来信中对该文的赞誉，文章对大家有所帮助，我也很高兴。下面就来信中集中提到的几个问题在此作一答复，作为前文的补充，希望能够帮助有同样问题的朋友们。一些比较简单的以及在前文中已经介绍过的内容，本文就不再重复了。

一、哪里可以下载到Virtual CD-ROM和Virtual Drive 2000？我在网上下载的VirtualCD怎么与文中介绍的不一样？我在www.farstone.com.tw和www.farstone.com上为什么只能下载3.x的升级版？

我已经记不得自己是在哪里下载的Virtual CD-ROM，Logicraft的网页好像也连不上。一个姓南的网友向我索要Virtual CD-ROM后想放到其个人主页上，你可以到那里找找，网址是http://nyl27h.spedia.net或者http://home.talkcity.com/computerct/nyl27h。

网上还有一个软件叫VirtualCD，不过不能模拟光驱，它就好像是DOS/Windows中的SUBST命令，可以把文件夹虚拟成硬盘驱动器。

Virtual Drive 2000在farstone的主页上就能找到（在英文页面里），其直接下载地址为http://www.farstone.com/vd2000e.zip。其实国内许多软件下载站点也有该软件，比如

http://www.newhua.com/down/vd2000e.zip

http://10.62.1.56/huajun/down/vd2000e.zip

http://202.101.139.253/hhyb/vd2000e.zip

等等。

二、安装VD2000时无法完成，中途会自动退出，为什么？

你可能正在使用16位的光驱驱动程序。解决方法是编辑c:\config.sys，删除其中加载光驱驱动程序的内容（DEVICE=XXX.SYS/D:xxx）后重新启动即可，这样还会增强机器性能。

三、在安装VD2000时为什么显示“Could not open the file named: 'D:\vd2000e\CDA95\CDA.INF'.”？

首先应检查你的VD2000是否完整。Virtual Drive 2000个人版应该有2.5M左右，文件名是vd2000e.zip，可不是那个比较小的升级版。

解压vd2000e.zip后，应该有个名为cda95的子目录。如果你把所有文件都解压到同一个目录，当然就找不到cda95里面的文件了。

四、它们是共享软件还是商业软件？不注册有什么限制？

Virtual CD-ROM可以免费试用15天，试用期内可以模拟多个光驱，过期后管理程序拒绝执行，但已经虚拟的光驱仍然存在。如果虚拟光驱中已经有虚拟光盘，你还可以正常使用它，但是不能将虚拟光盘放入虚拟光驱，也不能将盘退出。我们可以采用修改日期的方法来继续使用管理程序，只是来回改动日期有些麻烦。

Virtual Drive 2000有21天的试用期，试用期内仅能模拟2个光盘一个光驱，但可利用VcdromX（VCDROM Extension）增加多个光盘。与Virtual CD-ROM一样，过期后管理程序拒绝执行，已经虚拟的光驱仍然存在，同样也可以采用修改日期的方法继续使用它。

五、有无汉化的Virtual CD-ROM？为什么Virtual Drive 2000在中文Windows中有许多菜单和对话框是英文显示？

我已经将Virtual CD-ROM的多数菜单和对话框汉化了，你可在前面介绍的那位网友的站点上找，文件名是vcdrom-p.exe，大小约为320kB。

Virtual Drive 2000在简体中文Win9x中自动显示汉字菜单，但部分内容仍是英文的，如果将下列内容保存为一个.reg文件，执行并启动后Virtual Drive 2000就变成全中文的了，只是显示的是繁体字型，不过比英文显示要好多了。

REGEDIT4

[HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop\ResourceLocale]

@="00000404"

如果你会修改注册表的话，也可以直接进行修改。

六、“请插入光盘”——可我已经插入光盘了？我已经把虚拟光盘放入虚拟光驱了，但在运行软件时为什么总显示“请插入光盘”之类的警告？

光盘软件在安装后，运行时有时会出现这个信息，多是因为该光盘软件不能自动寻找光盘。这时只要根据下列情况重新指定光驱盘符就能解决问题。指定光驱盘符的方法前文中已有介绍。

1.有的软件只认第一个光驱，这样你就需要把虚拟光驱的盘符设成紧接硬盘后面的驱动器符号；

2.有的软件只从安装此软件的光盘中读数据。处理方法是：你使用哪个光驱安装的软件，就还使用哪个光驱，或者重新在你喜欢的光驱中再安装一遍；

3.有的软件只认最后一个光驱，这样你就需要把虚拟光驱的盘符设为最后的驱动器符号。

在Virtual CD-ROM或Virtual Drive 2000中如果你模拟了多个光驱，可在光盘上点击鼠标右键，选择“属性”，在“Default”中指定此光盘默认插入的虚拟光驱，这样以后你双击该光盘文件时，它会自动插入到指定的光驱中。

七、我用Virtual Drive 2000做了一个光盘游戏的虚拟光盘，为什么玩游戏时没有了背景音乐（音效还有）？有没有办法解决？

因为我很少玩游戏，所以这个问题以前没有发现，接到读者来信后试了试，的确是这样。有多位读者都来信询问这个问题，我便努力想找到解决方法，但都失败了。

实际上这类包含CD音轨的光盘是Mixed-Mode CD模式和CD Extra模式，它们一般有一个数据轨和多个CD音轨，虚拟光驱软件可以把数据轨里的数据做成虚拟光盘文件，但对CD音轨部分好像无能为力。如果背景音乐是MIDI、WAV或MP3文件，在运行时就能正常听到背景音乐；而如果背景音乐是CD音轨，就不好办了。

于是我便向farstone写信询问，得到的回答是“我们很遗憾地告诉您，正如您所说的那样，包含有CD音轨的游戏光盘只能被我们的软件压缩，但在执行的时候，音乐是不能被加入进来的。……再次感谢您的来信，我们将与技术部门商讨如何来解决这个问题。”

我想可能是音轨的格式太特殊的缘故吧，因为你不能在Windows的资源管理器中像操作文件那样操作音轨。但在此文将要完成时，我发现了Virtual CD-ROM的升级版本，它声称可以同时模拟游戏光盘的数据轨和音轨，在玩游戏时仍然能听到原来的背景音乐。它的做法是在做虚拟光盘时把每个音轨分别保存为一个WAV文件，而在运行游戏时利用其虚拟的CD播放器播放WAV文件来实现的。我试了一下，发现仍然没有音乐，到网上看看评论才明白，它在Win98 SE上使用时无法播放原CD音乐（我使用的正是Win98 SE），而厂家正在做补丁。如果你还在使用Win98 SE以前的版本，那就有福了，不过这已经不是本文要讨论的内容了。

八、我的一套游戏有两张光盘，以前在使用中途会要求换盘。使用Virtual Drive 2000后我把两张虚拟光盘分别放入了两个虚拟光驱中，在使用中途为何仍然要求换盘？有无办法让游戏自动去读取第二个虚拟光驱？

多光盘游戏与多光盘软件一样，使用时可能会有这种情况，解决方法是：

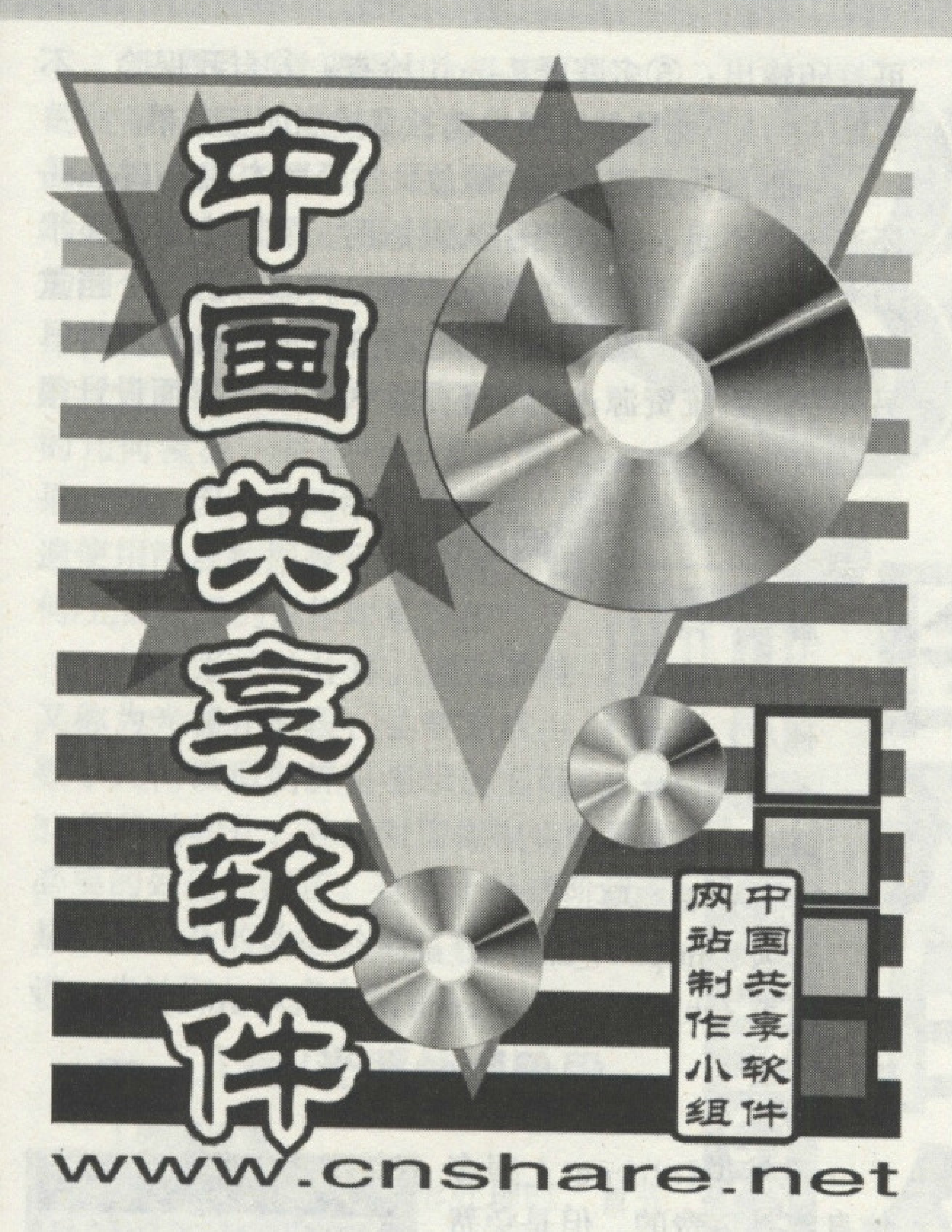
1.如果软件或游戏支持多光驱运行，就要根据其说明书进行相应操作。一般在安装时需要把各光盘放入不同光驱中，运行时仍然把它们放入原光驱中，这样它就会自动到第二个、第三个……光驱中读取了；

2.如果多光盘软件或游戏不支持多光驱运行，必须中途换盘时，你可以在要求换盘信息出现后，按Alt+Tab组合键打开虚拟光驱管理软件，把第二张虚拟光盘插入，再按Alt+Tab组合键返回游戏或程序继续运行。

九、使用Virtual Drive 2000后，我的光盘刻录软件就不正常了，怎么办？

Virtual Drive 2000可能与某些光盘刻录软件及某些DVD冲突，这是由Virtual Drive 2000中的光驱缓冲造成的，解决办法是删除C:\windows\system\iosubsys\rcachex.vxd这个文件，这样就会强行禁止Virtual Drive 2000中的光驱缓冲功能。

如果你在看过本文后还有其它问题，欢迎来信交流：hnfeng@371.net。

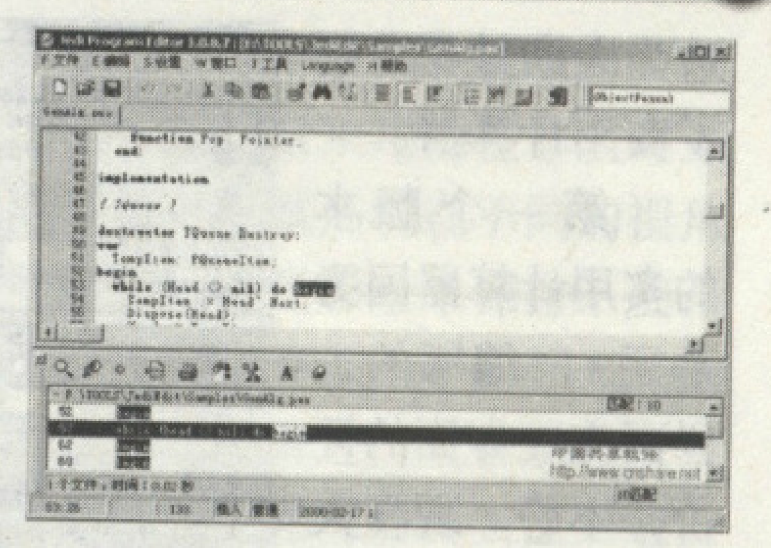


“好不容易”过完春节，眼光很高兴又和大家见面了。在春节放假这段时间里，眼光发现很多软件作者都在坚持更新自己的软件，大年初一当天就有十多个软件作者到中国共享软件网站更新了自己的软件，中国共享软件的明天就隐藏在这些细节中。

绝地程序编辑器（Jedi Program Editor）

版本：1.0.0.7
大小：990kB
性质：自由
类型：编程开发
评价：★★★★
作者：饭桶
主页：http://jediedit.heha.net
下载：ftp://www.cnshare.net/pub/cnshare/tool_pro/jediedit.zip（国际版）
ftp://www.cnshare.net/pub/cnshare/tool_pro/jediedit_src.zip（源程序）

Linux给我们带来了Open Source的自由理念，但那毕竟是老外的东东，看了眼花，想了伤心……据眼光所知，国内到目前为止，除了电子书库等为数不多的几个软件提供源代码以外，真正意义上的Open Source（公开源代码）软件的数目的确和这个大国的人口总数不太相称。



绝地程序编辑器是继电子书库以后国内影响最大的一次Open Source计划。这个计划的参与者名单超过了26人，不过从名字上分辨，中国人似乎还没到一半。“绝地”的主页上有一句话是这么说的：“中国自己的Open Source软件，献给Delphi迷们的一个小礼物包！:-）”。呵呵，这下只要稍微懂一点点Delphi编程的读者都可以下载一个源代码过来研究研究，看看Open Source的开发模式究竟如何。

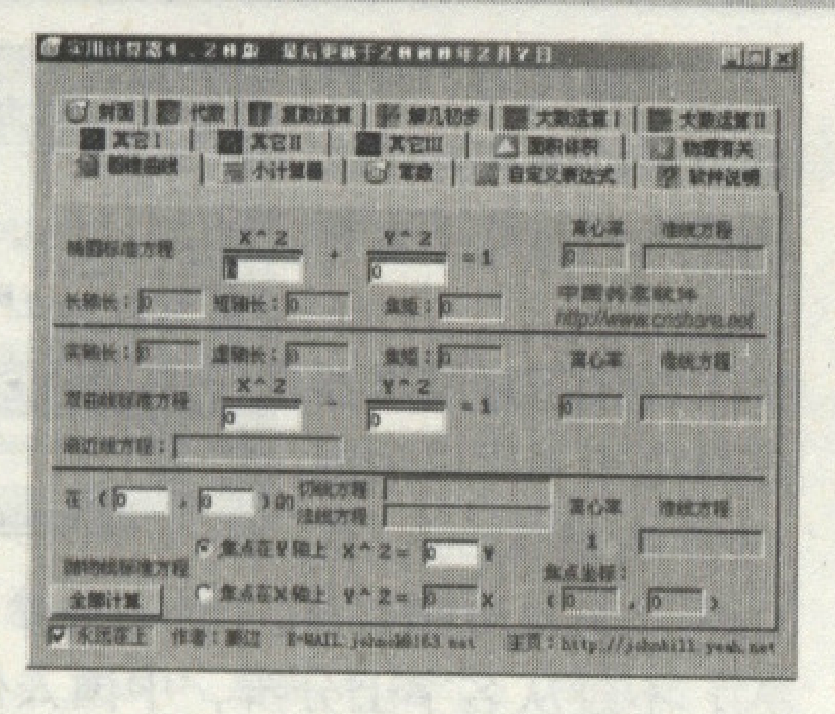
简单地说，该软件支持多文档同时打开；多种程序语言语法高亮度显示，并且支持IBM DB2 Version 5、Informix Online Server 7.22、Interbase 5.0、Microsoft Access 97、Microsoft SQL Server 6.5、Oracle 8.0.0.0、Sybase Adaptive Enterprise 12.0的SQL语法；多种选择模式支持，支持程序语言语法高亮度显示颜色的可视化调整；支持多达10个书签；支持多级Undo和Redo操作，层次数可以自行设置；可直接编辑Delphi的窗体文件（.dfm）和二进制文件；可直接将源程序文件导出为Word文档或超文本格式；支持自动文件保存；支持行号显示，可以用指定颜色显示当前行；支持文件拖放操作……

总的来说，它不仅只为最终用户定制，而且还是特别献给Delphi程序员的好礼物。

实用计算器

版本：4.20
大小：66kB
性质：免费
类型：小小工具
评价：★★★★
作者：姜边
主页：http://johnbill.csw.cnshare.net
下载：ftp://www.cnshare.net/pub/cnshare/tool_small/calc.zip

在学习数学的过程中，我们最怕的是什么事？计算、计算、还是计算。许多计算如果通过计算机来完成，势必能使人们用更多的时间来思考解决问题的方法。把繁琐的计算交给计算机，这也是发明计算机最原始的目的嘛。为了简化数学中的一些计算过程，姜



边为大家量身定制了实用计算器。

第一个版本的实用计算器因为是用API编写的，界面交互方面的评价并不好。现在大家看到的已经是作者利用MFC重新构造框架的版本，在很大程度上弥补了上面的不足，同时功能也比以前增加了不少。

新版的实用计算器修正了在“物理有关”中，当用户输入不正确的数据时出现“-1.#IND”的错误。同时它还做了以下改动：行输入计算器，直接输入表达式计算；自定义表达式；进制转换。

ENCounter 2.0网络工具集

版本：测试版2

大小：1.4MB

性质：免费

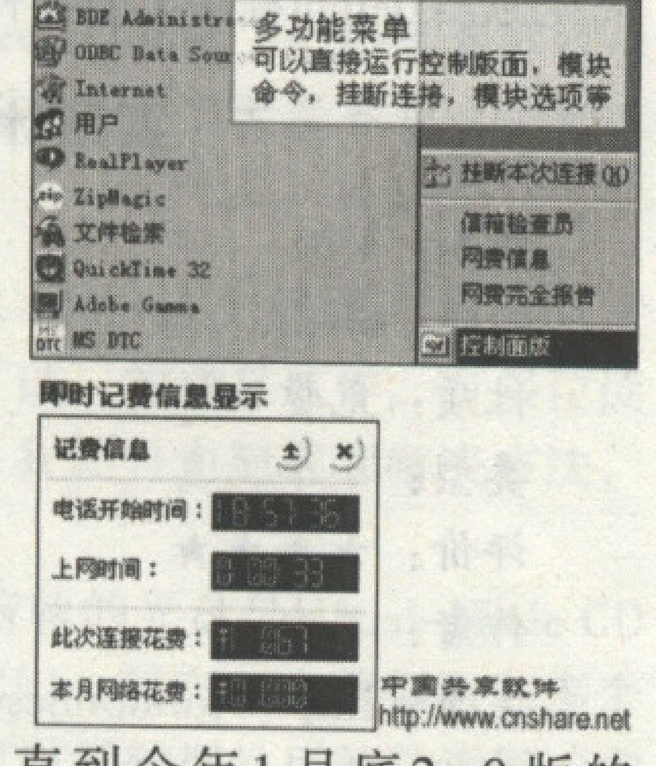
类型：拨号记费

评价：★★★★

作者：E-Port

主页：http://e-port.yeah.net

下载：ftp://www.cnshare.net/pub/cnshare/tool_net/encounter.exe



还记得在前几期《大众软件》中眼光给大家介绍的Dial Monitor吗？那是一款非常优秀的国产网络记费共享软件。在Dial Monitor之前，眼光一直都使用一个叫做ENCounter的记费器，但是因为ENCounter的版本更新速度太慢，所以眼光已经很久没用过它了，直到今年1月底2.0版的ENCounter推出，眼光才又重新拾起了旧爱。

ENCounter 2.0在1.0的基础上增加了程序模块化技术，将原本功能单一的计费工具摇身变成了一个可集各种功能于一体的集成工具。主要的新增功能有7处之多：①层面形式记费法使记费更具弹性，适于多变的价格市场；②多账号（电话号码）支持；③提醒功能，让你再也不会超时上网；④HTML格式费用报告，可打印输出；⑤多账号E-mail检查；⑥自我保险，不怕Windows及浏览器重新启动；⑦控制面板菜单。

可能因为是测试版的缘故，这个版本的ENCounter还有一些不足，比如当引入模版时，它不会立即显示引入的配置，而需要关闭配置窗口再重新打开；当重新编辑层面时，原来的xx元/小时会变成xx元/59分钟。另外它的系统资源占用率还是太大（不过界面设计很显功夫）。

网路快剑

版本：1.0

大小：260k

性质：免费

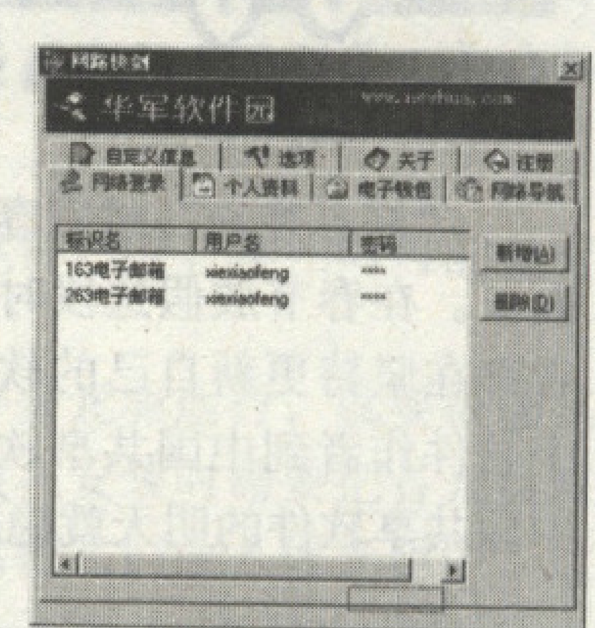
类型：网络辅助

评价：★★★

作者：符朝晖

主页：http://f_zhh.163.net/

下载：http://www.cnshare.net/pub/tool_net/tsword.zip



虽然说Internet上很多信息都是免费的，但是免费的同时也需要你付出一点东西，那就是你的信息。你必须填写那不知道有多长的表单，包括你的家庭地址，身份证号码，工作单位等等，感觉像卖自己似的。但是为了能有属于自己的电子信箱以及个人主页，我们还是乐此不彼。

CoCo也是程序员，为了解决繁琐的网上填表问题也曾经写过一个叫做“网络小秘书”的软件，但是由于功能的问题，一直没有时间写下去。这不，Cnshare最近来了个很不错的软件,称为网路快剑，能方便地进行网络填表以及陪伴你网上冲浪和导航，是你网上冲浪的好伴侣哦（广告？）。

软件具有网上填表、快速登录和搜索信息以及导航功能。网上填表可以把你定制的信息快速复制和粘贴，减少了繁琐的手工劳动；快速登录可以在其中搜索自己需要的资料和快速进入一些站点；导航功能提供一个和IE一样，但是是外部书签，可以分类管理和自定义增加删除和修改，是对系统收藏夹的强有力的补充和支持。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第4期\BBX\下。

3D图形的处理步骤

TUXINGCHULIBUZHOU

四川　洪伟

3D图形的处理是一个极其复杂的过程，要经过大量复杂的运算才能得到3D图形效果。标准的3D图形的处理过程主要可分为两个阶段：几何/光照处理阶段和渲染阶段。几何/光照处理阶段主要是在电脑中建立3D图形的几何模型，并进行必要的效果处理。因为空间中的坐标普遍使用浮点数据表示，所以几何/光照阶段的操作均是浮点矩阵形式的计算。渲染阶段又称为光栅化阶段，主要完成由数字几何模型向屏幕显示的实际3D图像的转化，并针对图像视觉效果做必要的处理和纠正。这两个处理阶段都是极其复杂的数据处理过程，它们可以进一步被细分为多个过程。

一、几何/光照处理阶段

1.物理运算

计算机在进行3D图形处理时，首先要针对物体的物理特征（形状特征、运动特征）进行演算。为此需要建立三维坐标系，将物体的长、宽、高等特征转换成数据坐标形式，使物体的特征得到量化，并确定具有极限位置参数的顶点，把确定好的各个顶点连接起来，数据坐标形式的物理特性已经转化为一个由多边形构成的物理模型。为了简化处理过程，通常进一步把多边形转化成相应的三角形，这样就将原始的数据转化成了一组代表基准视点下物体的实际形态的3D代码。

2.几何转换

但在实际的3D图形显示过程中，视点会随时随地发生变化，因此要求物体的形状信息也要相应更新。计算机需要随时计算出物体在新视点下的几何坐标，确定新的视觉形状。几何转换的核心工作就是完成物体在新视点下的几何坐标转换。

3.光源照明效果处理

光源照明处理就是处理出物体在光照之下的模型。照明处理是整个“几何/光照处理”中最为复杂的一个操作过程，这是因为以性质不同的光源，从不同的角度对物体进行照射，会产生截然不同的视觉效果。在以往的3D处理过程中，照明处理通常采用的是非实时光效系统，也就是说在不同的视角下，物体的光影效果保持不变，真实感大为降低。要进行光照的实时处理需要进行大量运算，其复杂程度依光源的真实性而定。光源照明效果处理虽然不像“物理运算”和“几何处理”两个过程那样直接改变物体的形状信息，但其逼真程度却直接影响着整个现场的真实感。要想达到“虚拟现实”的真实感，就必须最大限度地实现真实的照明处理效果。

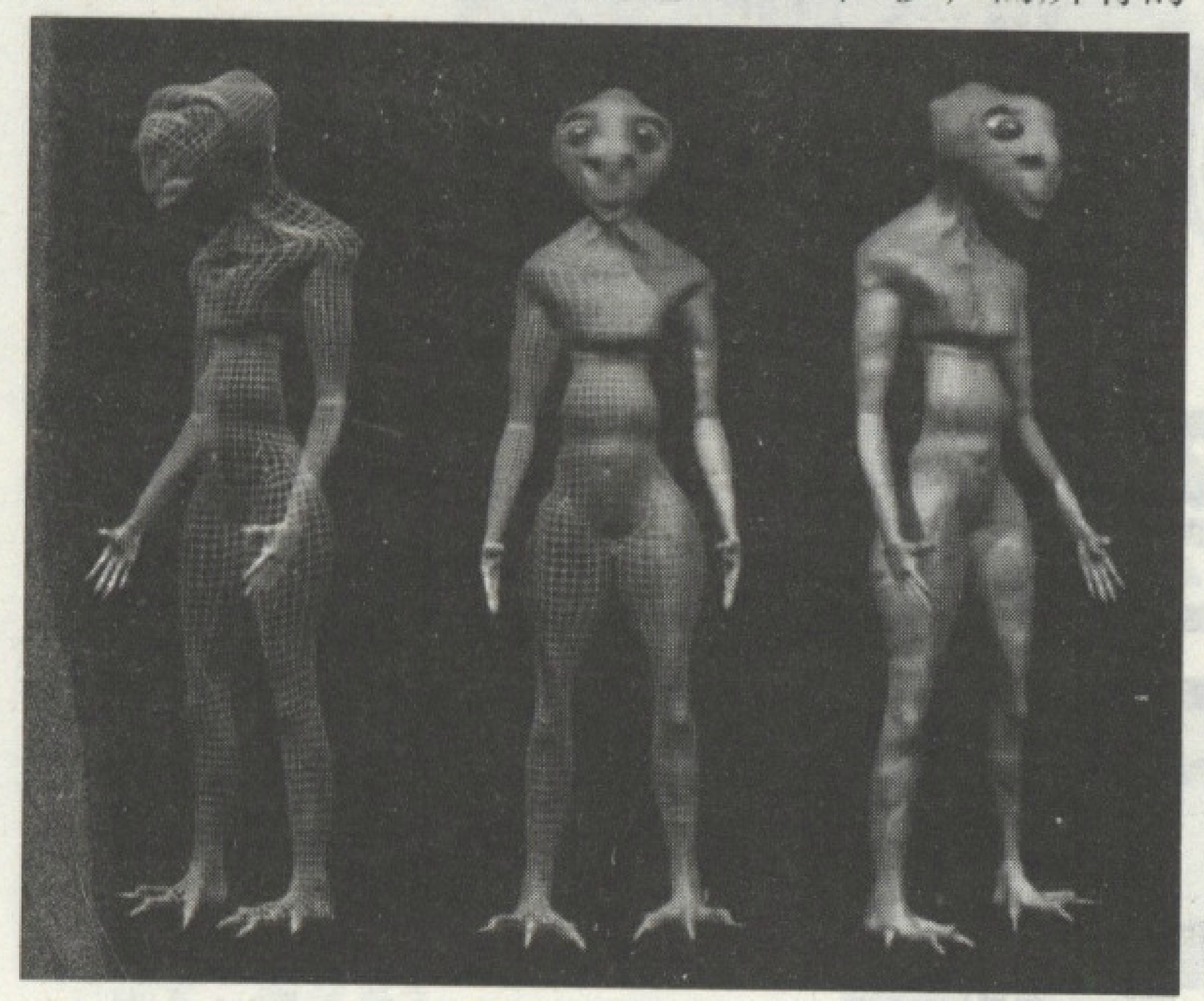
4.三角形设定

在前面3步的操作中，电脑已经完成了完整的虚拟3D建模。但这一切都还停留在电脑所模拟的虚拟3D环境下，仅仅存在于程序开始设定的三维坐标系中。然而目前我们所使用的，用于最终显示3D图形的显示器屏幕是一个二维平面，纯粹的3D信息是无法表达的，因此我们必须首先完成3D信息向2D信息的转化，才能实现在屏幕上的3D图形显示，也就是需要过渡到光栅处理阶段。完成这个转换的操作步骤就是“三角形设定”。

三角形设定的核心步骤是将3D图形的各个空间转换成相应视角下的2D几何图形。正如前面所说，在3D处理的第一步，物理运算就已经将空间物体完全转换成由三角形构成的多面体。在三角形设定中，程序将进一步把所有的空间面都转化成相应的2D信息。越精细的3D图像给三角形设定带来的计算量越大。在整个3D图像处理过程中，“三角形设定”操作起着承前启后的作用。

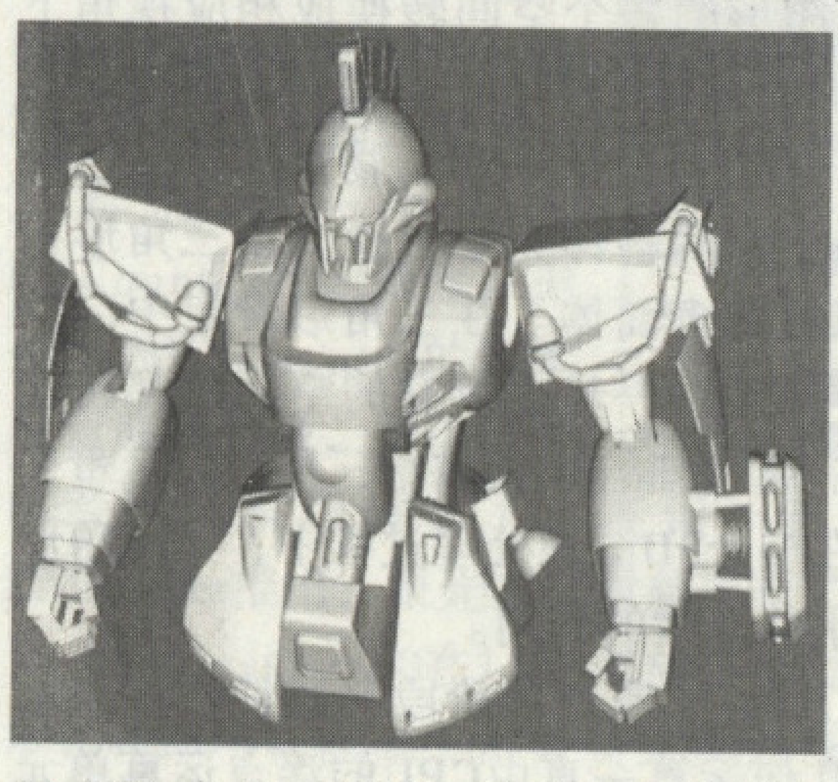
前面说过，几何/光照处理阶段普遍使用浮点运算。长期以来，几何运算一直由CPU的浮点运算单元来完成，正因为CPU的浮点运算能力总是不足以应付3D图形的发展，才有了AMD的3D Now！和Intel的SSE等指令集，这些指令集均是通过浮点SIMD（单指令多数据）功能来实现每个时钟周期内的多个浮点运算。

即使借助SSE和3D NOW！的帮助，可以加强CPU的几何处理速度，但CPU毕竟是通用型器件，不太可能为3D应用做完全的优化。现有的CPU在几何建模方面的能力仍然有限，其速度不超过100万个/秒，而所有的



第四代3D加速卡带纹理处理的多边形绘制速度都在200万个/秒以上。从发展趋势来看，显示芯片更新的速度还要快于CPU，这种速度差异有进一步拉大的可能。因此，CPU的浮点运算能力已经成为影响3D图形处理速度的瓶颈。至于光照操作则更为复杂，连高速CPU也一直难以完成这一工作，我们在3D游戏中所看到的光影效果，绝大多数只不过是由使用了一些色彩变化的纹理贴图方式所模拟出的近似效果，真正的光源变幻绝不是这样的，但灿烂夺目的画面必须要有专用硬件支持才可能进行实时处理。

正是由于上面的原因，nVIDIA和S3等公司都在其新一代的3D加速芯片GeForce 256和Savage 2000中集成了几何与光照处理。在3D加速卡中集成几何和光照引擎的好处是显而易见的——多个硬件光源的使用，让以往只有在图形工作站上才能见到的复杂光影得以使用在游戏中；硬件几何加速引擎则可以实时生成更多的多边形或三角形，有助于更复杂、更细腻地模拟真实场景及人物；空闲下来的CPU虽然被称为GPU的3D图形处理器抢了饭碗，但各个游戏中不同的人工智能、物理模型、人物运动和故事情节等，更需要也更适合于通用型的CPU来处理。不少人抱怨漂亮的PC游戏还不如家用游戏机上的游戏好玩，很大程度上就是因为以往的PC游戏花了太多的资源在图形、音响效果上，CPU反而没有空去提高“可玩性”了。



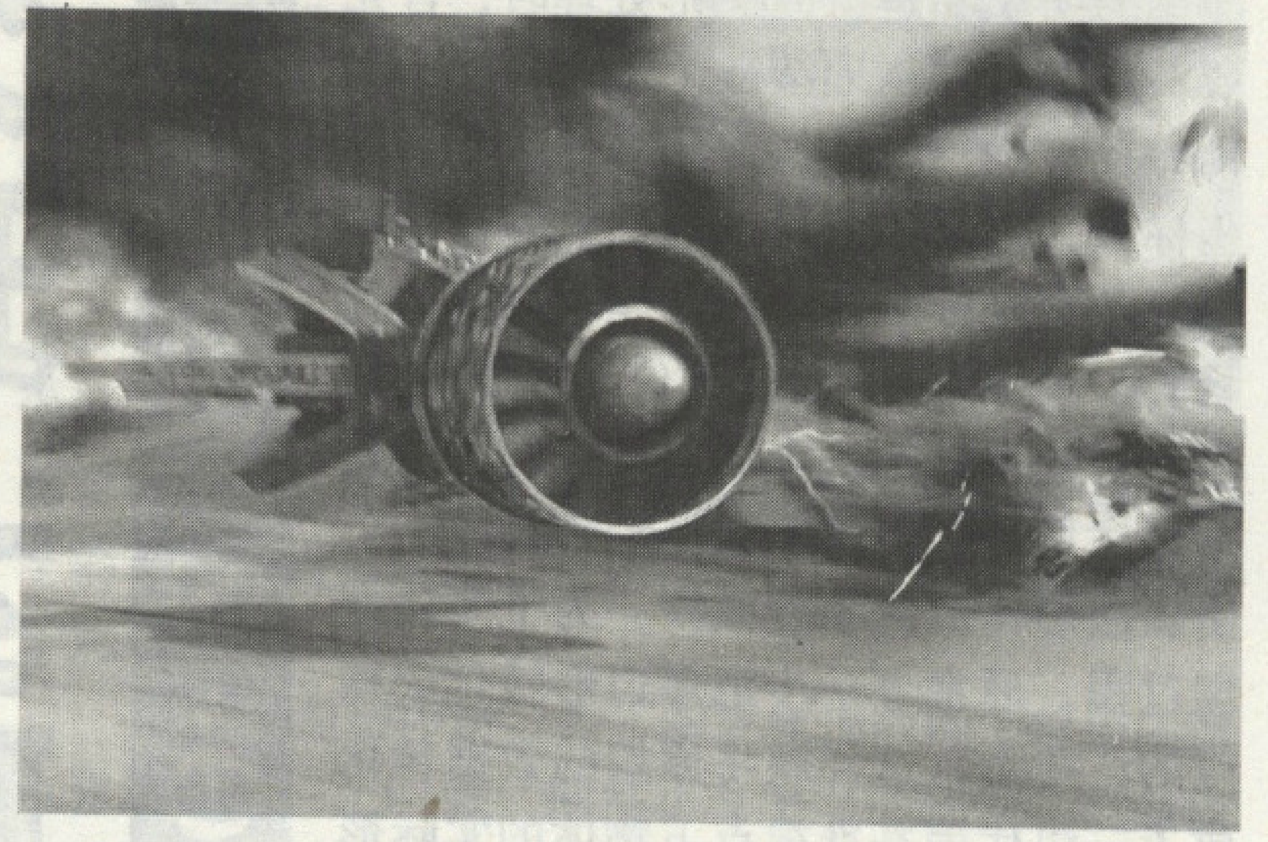
二、光栅处理阶段

在完成“几何、照明处理”以后，3D图像信息已经被完全转化为具体的、可用于平面输出的数据代码，接下来的任务就是如何将它们“像素化”，转变成实际的视觉信息。

1.可见性判别

它的作用是最终确定单个物体的显示区域和多个物体在显示过程中的遮掩关系。此过程要利用几何处理阶段由几何转化操作已经得到的位置关系，进一步将其转换成视觉效果：程序首先判别各个物体在景深方向的坐标值，然后优先显示坐标值较小也就是距视点较近的物体。

Z缓冲就是一项用来处理3D物体深度信息的技术，它对不同物体和物体不同部分的当前Z轴坐标进行记录，在进行着色渲染时，对那些在其它物体背后的结构进行消隐，不让它们显示出来。Z缓冲的位数代表



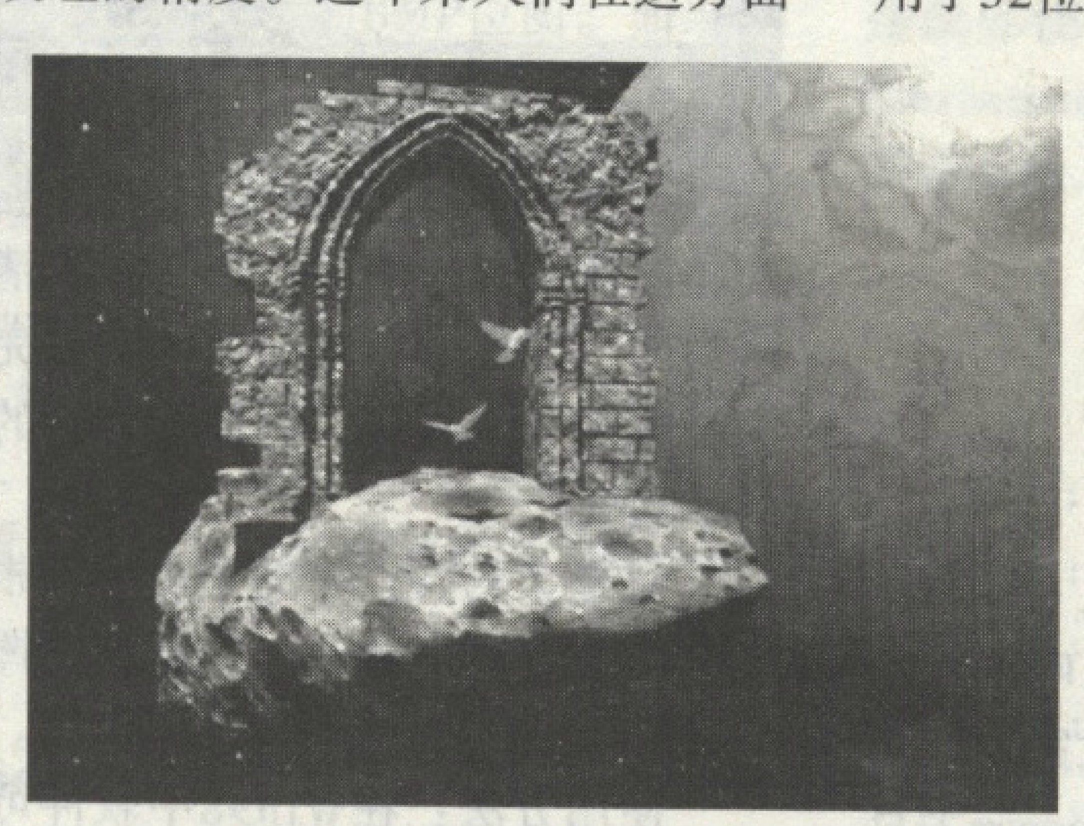
其深度信息的精度，位数越高则对空间位置的描述就越精确。现在主流显卡的Z缓冲位数都是24位。

近年来出现了一种称为HSR（隐藏面去除）的新技术，可以在程序对图形进行“Z缓冲”之前，先将确信不可见的物体从3D场景中清除出去，只保留可见物体，大大降低了Z缓冲的占用容量。此技术的优点在于提高单位Z缓冲支持的图像分辨率，但缺点是需要更多的系统资源进行数据分析，只适合在拥有高端处理器的电脑中使用。

2.纹理映射

在以上的处理步骤中，3D模型虽然已经获得了完整的物理形状，但真实物体是有不同采制过程的，而

以上步骤所获得的模型却是由多边形构成的，没有任何材质特性，无法表现真实物体间的质地区别。计算机是通过给多面体的不同表面贴上事先准备好的高细节度纹理贴图，来表现物体的质地的，因此纹理贴图的分辨率将直接影响到3D图形的精细程度。但高分辨率的大纹理贴图却受到硬件条件的限制——电脑在处理纹理数据时，要预先将贴图读入纹理缓存，因此缓存容量直接制约着纹理的精度。近年来人们在这方面找到了两个突破口：一是Intel的AGP（加速图形端口）标准的投入使用。它通过DIME（扩展内存执行）技术，使3D加速器可以直接调用系统主内存用于纹理缓冲（最多可调用64MB系统主内存来作为AGP显卡的材质缓存），大大拓展了显存容量，因此说DIME是AGP的核心技术。二是纹理压缩技术的发展。S3TC技术是一项著名的纹理压缩技术，它可以将纹理贴图压缩至原来的1/6，也就是说在板载缓存不变的前提下，大幅度提高了纹理处理的速度和数量。最近3dfx公司也公布了其最新开发的纹理压缩技术FXT1。和S3TC相比FXT1有一大优势，它提供了4种压缩算法（其中包括S3TC的算法），从中选出最优算法。经FXT1处理的纹理贴图，其画质几乎和原来的一样，而且该技术是一项公开技术，其源代码已提供下载。FXT1除支持Win9X外，还支持Linux，其压缩比为1/8。



这些处理并不要求由显卡进行即时的压缩，只要求游戏厂家在选取纹理时先进行压缩，执行游戏时再由显卡及时解压。这样一来，在提供大纹理支持的同时，又大大降低了数据传输量，因此可以肯定在将来的3D加速芯片中将会有更多更先进的纹理压缩技术出现。

综上所述，纹理映射过程的重要意义在于完成了3D图形由模型向实体的转换。

3.着色渲染

着色渲染主要是把已经在几何处理阶段——光照处理中得到的光影数据像素化。目前比较通用的着色方式主要有两种：Flat Shading（平面渲染）和Gourand Shading（高氏渲染）。其中平面渲染是比较早期的处理方式，只能对3D物体进行单色渲染，因此图像效果很差，基本已趋于淘汰。现在广为应用的着色技术是高氏渲染，它对每个像素都提供连续色盘，可以调用任何色彩供着色使用，使图像表现出自然逼真的光影效果。近年来又涌现出一种全新的着色方式——“Phong Shading”（补色渲染），在处理“高亮度反光”时具有特别突出的效果。

渲染技术与纹理贴图处理是现代3D图形技术发展的前沿。各大厂商都致力于改进这方面的技术，均采用了32位色渲染，着力改进渲染流水线，提高纹理的分辨率和传输速率，同时提高显示芯片的单周期处理能力。

4.平滑处理

平滑处理是3D图形处理过程的最后一道工序，它的作用是消除那些由于屏幕显示效果不佳而造成的失真。我们在电脑上看到的3D图形由若干像素组成，像素大小直接影响图形的清晰度，而像素大小则是由屏幕分辨率决定的。显示器的屏幕分辨率不可能无限制地提高，图像失真就不可避免。平滑处理主要通过插值计算的办法，针对容易产生失真的物体边缘和贴图表面进行修补和圆整，达到相对完美的视觉效果。线形过滤是平滑处理采用的主要技术，主要有双线过滤和三线过滤。双线过滤首先将贴图中的一个像素X周围的4个像素同时读入，对它们的各种特性值进行插值计算，然后把具有平均值特征的新像素替代X显示在原来的位置上。三线过滤则采用比双线过滤更大的采样范围，对周围的像素进行更精细的插值计算，使过滤后的图像失真更小。“边缘柔化”是平滑处理中的另一重要技术，它可以通过计算图像边缘各点的插值，对锯齿进行补偿计算，或弥补、或消隐。

最近3dfx公司公布了其T-Buffer技术。和一般的3D加速卡不同，T-Buffer技术使用了多个Frame Buffer，在图形加速芯片完成计算后，先由T-Buffer进行抗锯齿、模拟景深等处理，然后再送到Frame Buffer中等待输出，最后输出的便是多次渲染的积累。T-Buffer的实质是超采样，场景被多次渲染，每次渲染时图像的位置都稍稍有些不同（当然是我们肉眼所无法分辨的），当所有渲染过程完成后，再把每幅图像叠加起来。由于每幅图像的位置不同，正好可以填补图像之间的间隙，从而实现了全场景抗锯齿。

以上就是计算机进行3D处理时所要进行的基本数据处理步骤。随着3D技术的迅速发展，将有更多的新技术加入这一数据处理流水线。随着新技术的不断应用，我们有理由相信在不远的将来，我们将在桌面电脑上欣赏到好莱坞电影般的游戏画面。

最近闲来没事就看了几部VCD，用的是WinDVD，和PowerDVD一样，名字叫DVD 但也能放VCD。只要你用过这两个软件，再和国产的超级解霸相比就可看出超级解霸仍有较大的差距。很想推荐WinDVD给大家使用，但该公司的试用版一定得在网上安装，唉……

不过不用灰心，我们这期介绍一些强力小工具给大家，个个有用，可别错过哦。

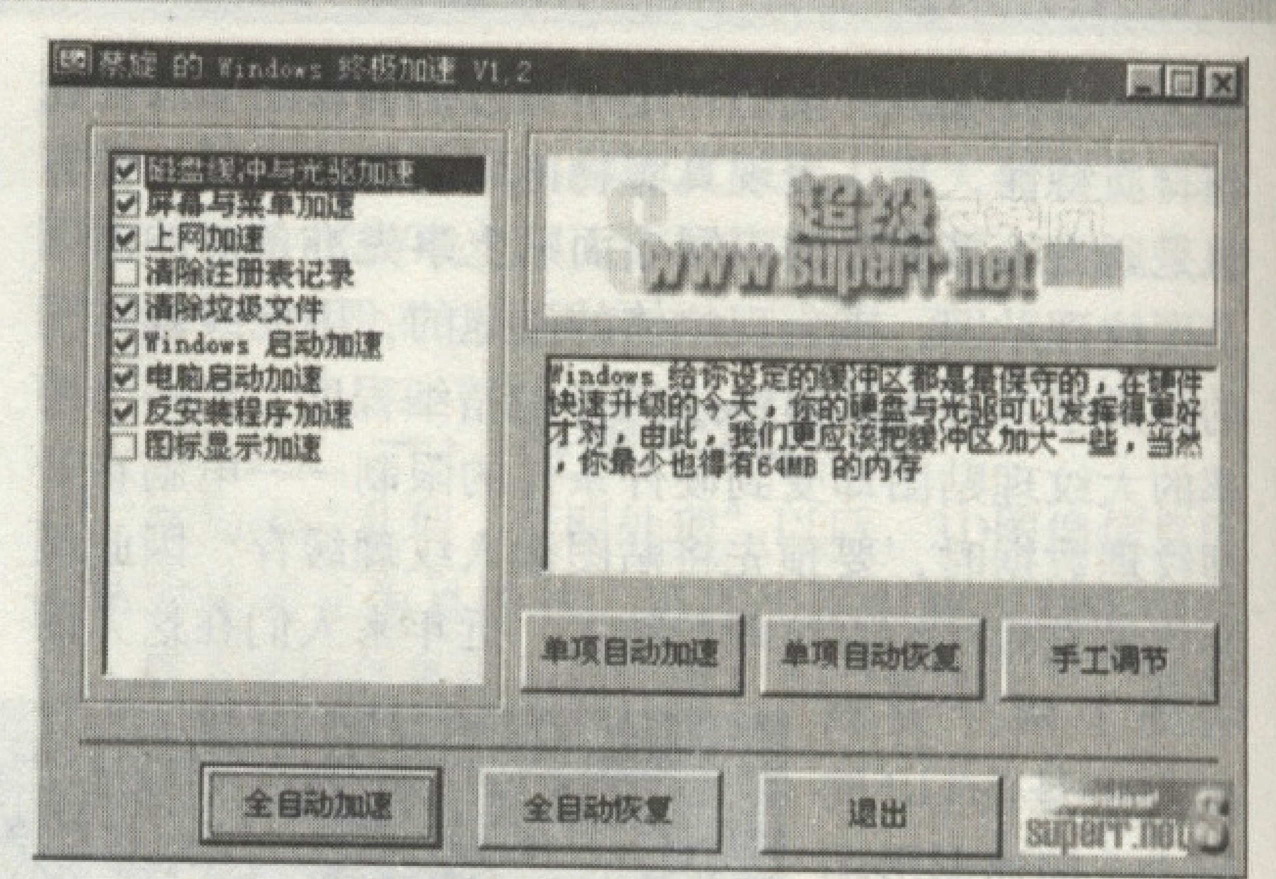
Windows终极加速

版本：V1.2a
类型：免费
网址：http://www.superr.net
评价：可以感觉得到的加速

还记得我写的那篇“Win98终极指南”吗？现在已经由超级兔子把它做成一个软件，以后大家可以更方便地使用。软件名叫WinSpeed，以加速Windows为目的，虽然有点偏向加速方面，但也同样包含“终极指南”文章中的设置。

WinSpeed是相当全面的Windows加速软件，包含开机加速、自动运行程序加速、屏幕菜单加速、文件





光驱硬盘加速、清除垃圾文件、清除注册表垃圾、上网加速、反安装程序加速。软件完全中文化，使用魔法设置的引擎制作，再加上我们的经验，真的有加速的感觉哦。

它最大的特点是完全由软件根据你的情况自动设定最佳参数，使你的电脑真正发挥出应用的速度，还具备Vcache、MapCache优化作用。

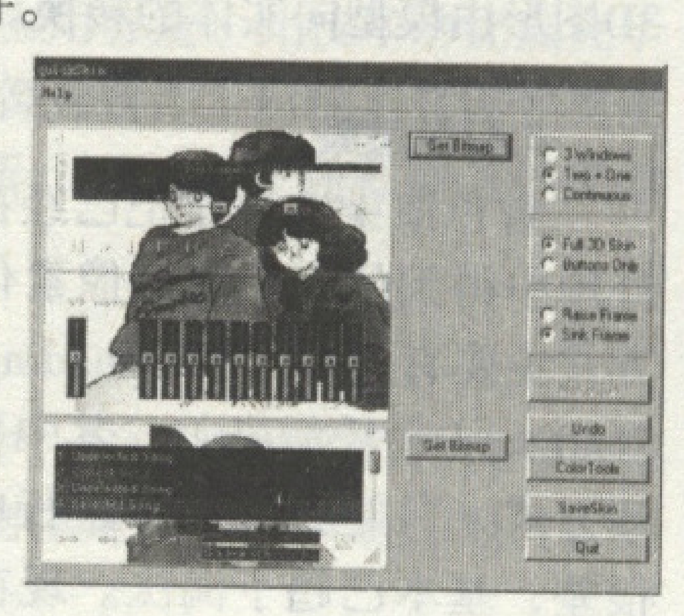
使用方法：在Win98中软件可以直接运行，界面左边有个加速项目列表，建议不要更改它，直接按“全自动加速”按钮就行了。软件马上会建议你退出其它正在运行的程序，然后按下“是”来继续，只需5秒钟，整个加速设置就完成了。你要重新启动才能体验到加速的快感。

我的Winamp面板：QuickSkin

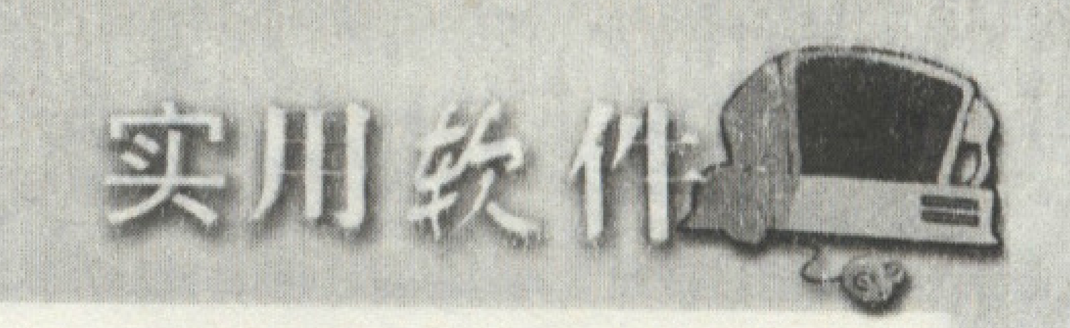
版本：免费
类型：1.2
网址：http://www.greenbaize.demon.co.uk/
评价：使用简单的Winamp Skin制作工具，就是功能少了点。

Winamp曾经是个非常热门的软件，而且它还开创了Plugin和Skin的潮流。

Plugin是外挂的插件，属于程序文件，通常都是声音、图像之类的加强程序。而Skin是外挂的面板（界面），属于图像文件。



相信你已经用过别人做出来的花花绿绿的Winamp界面，那么你不想制作一张属于自己的Skin吗？有了QuickSkin，你只要准备三张和Winamp一样大的图片，



其它的就交给QuickSkin吧。

QuickSkin是一个编辑Winamp主播放面板以及EQ均衡器和歌曲播放清单的Winamp Skin制作软件，它能编辑Skin中整个Winamp的控制面板并指定各部分颜色，美中不足的是那些按钮无法编辑。

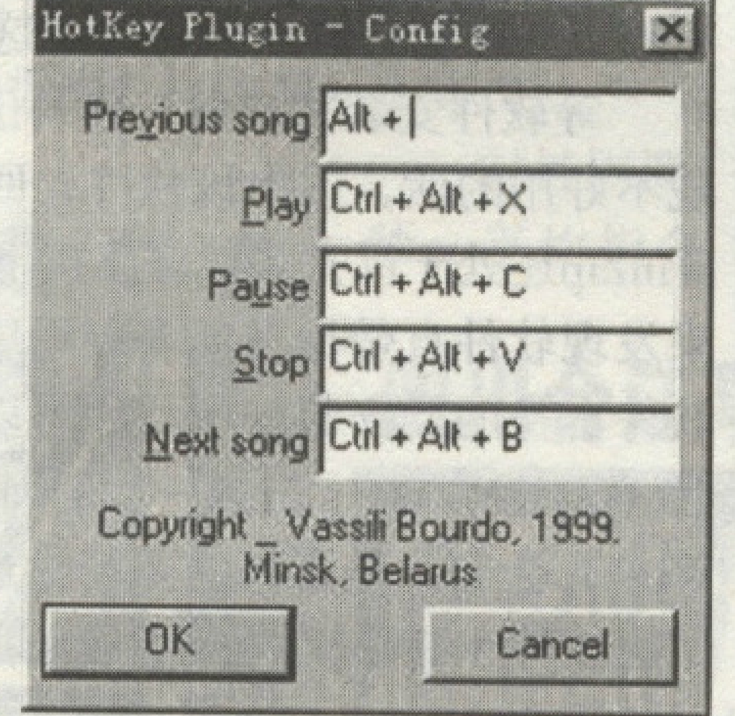
使用方法：进入QuickSkin，左边有三部分面板，分别对应Winamp主面板、EQ面板和播放清单面板，请点击旁边的“GetBitmap”，表示装入图片。记住，请事先把图片裁剪为275×116大小的BMP位图。如果你想让这三个界面合起来显示一张大图片也成，把QucikSkin右上角的“3 Windows”切换为“Continuous”就行了，接着按下“MakeSkin”按钮，你就看到自己的Skin了。按下“SaveSkin”，把它保存在Winamp的Skin目录下，再输入你给自己的Skin取的名字就大功告成了。进入Winamp，按下Alt+S键，选择你的Skin，看看漂亮吗？你现在看到的图片就是我做的名为Touch的Skin。

Winamp的超级热键

版本：V1.0
类型：免费
网址：http://vbourdo.cjb.net/
评价：可以随时随地控制Winamp的播放

你是否经常边听MP3边工作呢？这时一碰到不好听的歌曲，就又要切换到Winamp跳过这首歌。有了HotKey plugin for Winamp，再也无须这样麻烦了，HotKey plugin就是专为Winamp设计的快捷热键。

Winamp主面板的5个键你都可以分别定义热键，当你在做其它工作时，按下定义好的热键，就能控制Winamp，不错吧？虽然能设定的按钮不多，但也够用了。



使用方法：把压缩文件解压到Winamp的Plugin目录下，然后运行Winamp（此处操作以Winamp V2.5为准），按下Ctrl+P，选择Plug-ins的“General Purpose”，然后再从右边的列表中选择Winamp Hotkeys plugin，点击下边的“Configure”按钮，出来个设定窗口：

Previous song 上一首
Play 播放
Pause 暂停
Stop 停止
Next song 下一首

原来Winamp面板的缺省热键是Z、X、C、V、B，建议你使用Ctrl+Alt+？的格式设置，用鼠标点击Previous song右边的框框，同时按下Ctrl+alt+z就行了，其它类推。

CachePower 2000

版本：2000
类型：共享
网址：http://www.totalidea.com
评价：能自动根据你的需要设定硬盘、光驱的缓冲区大小。

Cache就是高速缓存，Windows在很多地方使用了Cache，但它们的设置都不是根据你电脑的具体情况设定，而是把兼容性放在第一位，所设定的参数也都是最保守的。而今硬件飞速发展，硬盘与光驱的速度越来越快，小的缓冲区并不能满足高要求的软件，CachePower 2000正好能帮助你设置一个更好的数值，让Cache和硬件一起发挥更大的效能。

如果你需要更多的资源来刻录CD、更高的性能来玩3D游戏，那就更不能放过CachePower了。据它提供的资料显示：在一台赛扬400、128MB内存的电脑上测试，进行Windows 98一般操作，使用CachePower比不使用CachePower能节省9%的内存，而使用IE5、Word 2000软件时，更省下22%的内存。到底有没有这么神奇？可惜我的机器没有那么高级，不能证实。

使用方法：进入界面后，根据你的需要，选择

Standard System 标准系统
CD Writer 刻录CD
Power User 强力用户
Low Memory System 小内存系统

Multimedia 3D Games 多媒体和3D游戏

点击后会自动为你分配各项的内存，然后按最上面的Save Settings保存设置，接着退出软件重新启动就行了。

如果你不注意，会漏掉它的CD优化功能，在界面最上面有个CD Optimization按钮，点击后进入CD优化界面，根据自己的光驱类型来选择。建议把Cache Size选择为Big，CD Drive Speed根据光驱的速度选择，此外这里还能设定DVD的优化。

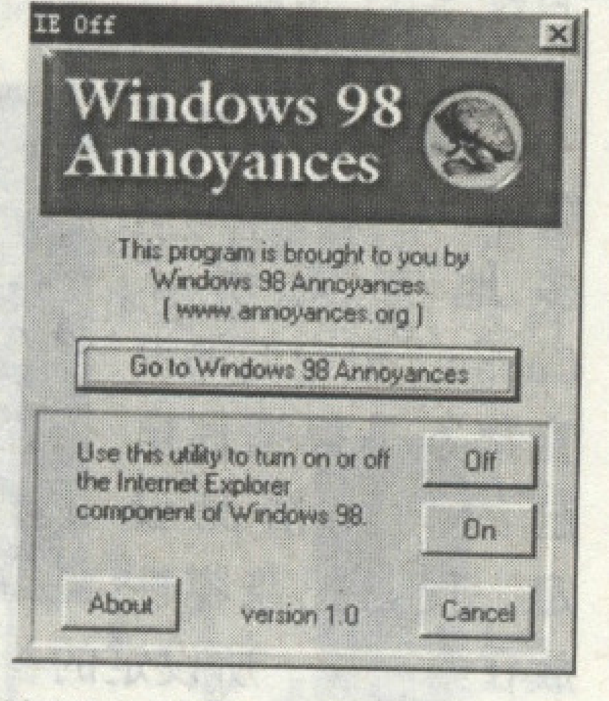
没有IE的Windows

版本：V1.0

类型：免费

网址：http://www.annoyances.org

评价：禁止IE的好东西，而且对系统没有任何伤害。



IE已经被微软紧密地结合在Windows系统中了，要清除它还不太容易。如果你不上网，或者只使用Netscape上网，则IE对你来说，根本就是多余的东西，但Windows启动时就会加载它，白白浪费资源。

IE Off是个非常小的小工具，唯一的作用就是将IE关闭。注意，是关闭而不是删除。我测试了一下，把IE禁止后，系统资源真的会多出2-3%，不过所有与IE有关的地方都不能用了，包括资源管理器的“按Web页显示”，还有任务栏的快捷方式小图标也不见了（重新打开IE会恢复的），要不要IE还是由你来选择吧。

使用方法：没有什么难的，进入界面，点击“Off”表示禁止IE，接着软件要求重新启动，下次进入Windows就是没有IE的Windows了。想恢复的话，进入IE Off软件，点击“On”就行了。

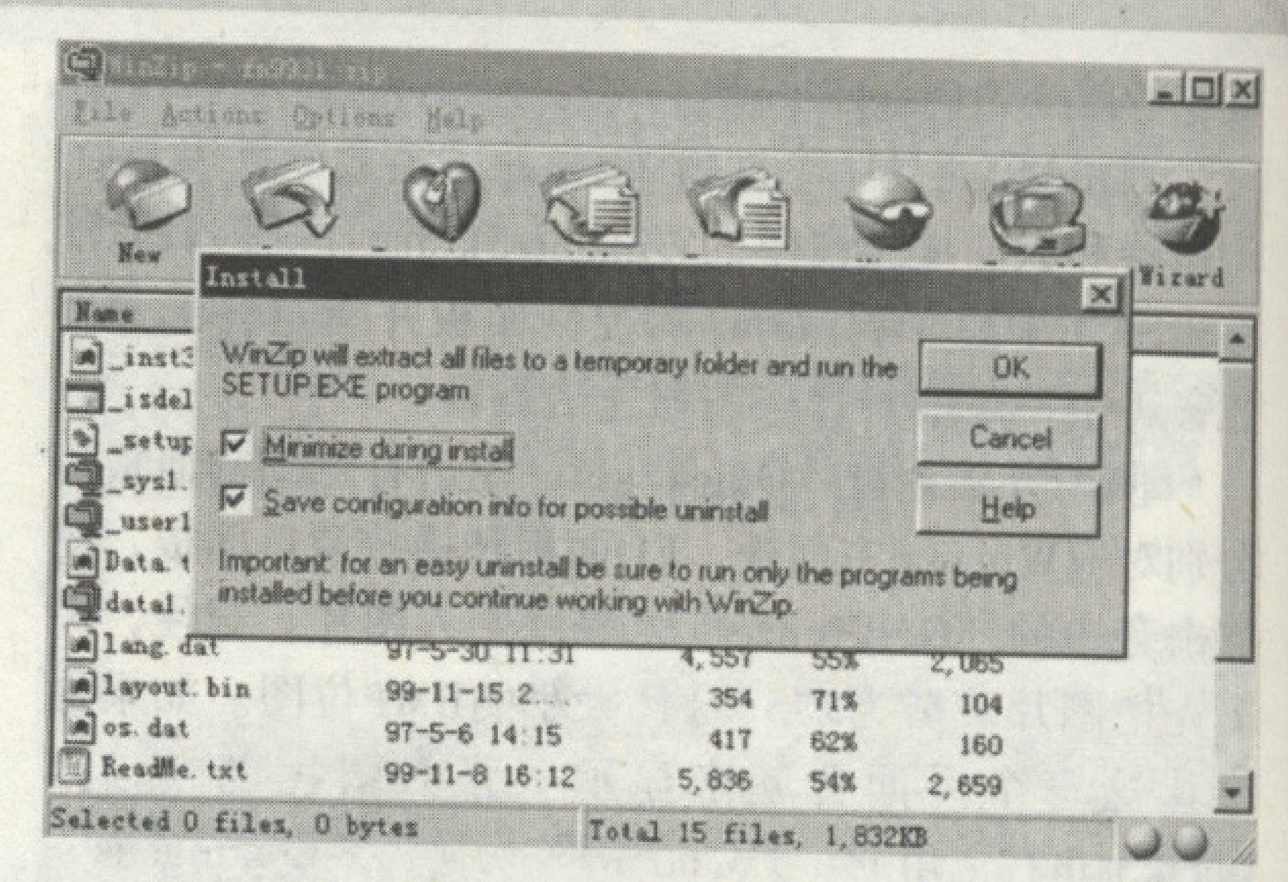
WinZip也能反安装

版本：0.8b Beta

类型：免费

网址：http://www.winzip.com

评价：非常适合试用软件，即装即删。



没有一个软件能象WinZip那样，成为每台电脑必装的软件（Windows不算）。最新的WinZip 8.0 Beta版已经出了，下期我会详细跟大家说说8.0的。现在，让我们看看这个WinZip的反安装插件。

我感到很奇怪，因为在WinZip的网站已经找不到这个软件了，而我下载的这个也成了绝版。是不是这个程序有什么问题？但我使用时并没有发现什么错误，大家用时也要注意点，该不会是WinZip的一个隐藏软件吧^_^。

这只是个插件，你需要先安装WinZip，然后再装它。它可以使用在WinZip 6.3 和WinZip 7.0中，安装结束后不会有什么快捷方式生成，因为一切功能都在WinZip中。

使用方法：安装完毕后，用WinZip打开一个有安装程序的zip文件，此时界面的大按钮中有个Install键，按下它会发现比原先多出一行：

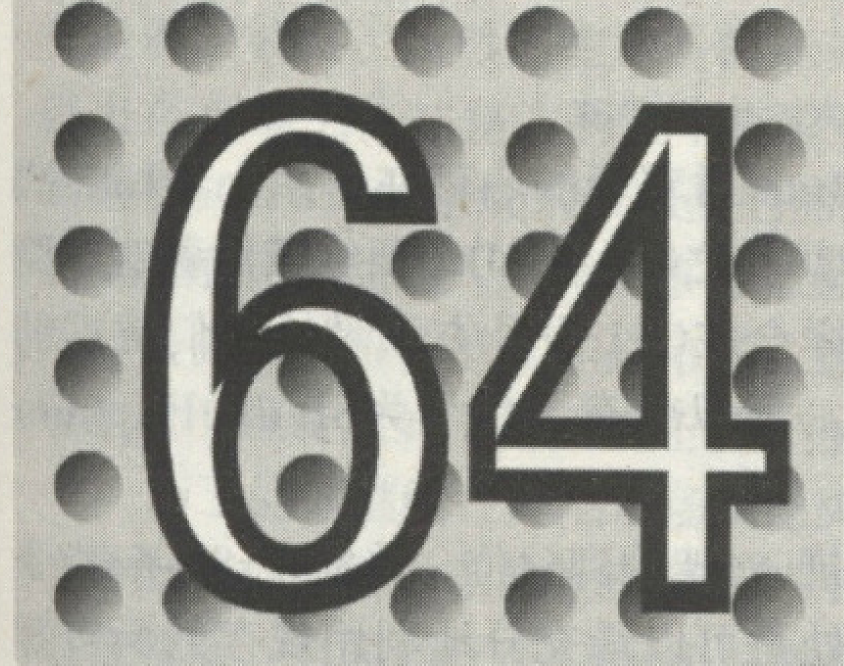
Save configuretion info for possible uninstall

只要把它打上勾，就会在安装前保存系统的配置，等安装完后再与原来的配置进行比较，从而得出软件改动过什么。在此提醒大家，保存配置需要较长的时间，对一些肯定要长期使用的软件不必如此，只有对一些想看看界面的软件才这样做。

等软件安装完成后，你马上就得试用新软件，发现不好用的话，退出该软件，回到WinZip那里，此时WinZip还处于反安装状态，按下“OK”键，WinZip如果发现软件自带标准反安装程序时，会建议你先使用软件本身的反安装程序。你可以等反安装程序清除完后，再让WinZip扫描一次，如果还有不同的地方，WinZip会问你是否真的要清除这些地方。到此，整个试用软件、删除软件的过程结束。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第4期\BBX\下。





四川合江亭工作室 杜嘉



1971年，Intel发布了全世界第一款微处理器芯片Intel 4004，从此计算机业界起了翻天覆地的变化。集成电路和计算技术迅速发展，使最初的4位CPU只用了10年时间就发展到了32位，80年代末期32位微机逐渐成为主流。

又是10年过去了，是更新换代的时候了。从现在开始两年内，我们将接触到拥有不同设计理念的7、8种64位微处理器。其中有以继承X86为己任的K8 CISC复杂指令集CPU（内核为RISC）；也有把提高浮点处理能力和线程并行当作首要目标的SGI MIPS R12000、IBM Power4、Sun UltraSPARC III、Compaq Digital Alpha 21364等中生代RISC 简单指令集处理器；更有推行EPIC显式并行指令代码的急先锋：Itanium。你想知道关于它们的情况吗？想知道到底有哪些先进技术在相互碰撞吗？想知道各个公司未来前景究竟如何吗？

一、对性能的不同理解

用惯了PC的用户对性能最大的认同就是微处理器的主频时钟MHz。其实对处理器稍有认识的朋友都知道这种评估方法有大的缺点，通常只能作为快速判断系统速度的一种近似值，而且并不是对每件事都有效的。举个例子来说，Athlon 500的性能几乎和PentiumIII 600是持平的。然而你是否相信Athlon 600的性能远不如200MHz的IBM Power3微处理器呢？请不要怀疑，这是事实。所以在开始介绍之前，我们有必要先去了解评测不同工作环境中处理器方面的知识。

测量高端工作站与服务器性能和我们目前所看到的各种评测文章所涉及的个人电脑是很不相同的。许多高端的工作站和服务器在它们的一生中只运行一种或两种应用程序，于是有许多不同的因素会戏剧性般地改变性能。在数据库系统中，会有来自各方面的操作数据请求，这就要求系统拥有一个高速的I/O子系统、非常高的内存带宽和很大的L1和L2 Cahce。而另一方面，一个3D渲染工作站，则更需要CPU有尽可能快的浮点运算速度和有效的多任务处理能力。这么不同的环境我们如何来把握呢？有这样一个等式。

时钟周期/秒×平均指令数目/时钟周期=平均指令数目/秒

如果一个应用程序在不同架构下由数目大约相同的指令组成而且不同系统的指令工作量也大致相当（通常事实并非如此，但我们现在假设这是成立的）那么上面的等式是一个非常好的性能测试准绳。事实上这也是当前最通行的标准之一了。基于这个原理，标准性能评估委员会（SPEC，这个由许多硬件厂商组成的独立协会）提供了用类似真实使用环境中的代码来测试性能的一个基准，在设计时尽量屏蔽了其他方面因素。其中应用最广泛的是95年发布的，分别针对整数和浮点性能进行测试的SPECint95和SPECfp95。

和计算机在执行普通任务（象商业软件）中整数处理速度相当重要不同，在高端工作站和服务器中CPU最重要的性能是浮点处理方面的表现。各种处理过程如CAD、三维建模、视频编辑、科学应用都需要大量的浮点运算。

二、改善性能的途径

就像前面提到的等式那样，如果我们不打算扩展每条指令的工作量，那么这里有两条路来改善性能。最明显的一条是增加时钟速度，在这种方法里，减小内部的等待时间、使用更细的连线和更小的晶体管是最重要的。通过把芯片上的部件放得更加靠近，电子传送时间被减少了，性能也就相应得到提高。但增加时钟速度也同时增加了需要的电能而且使得芯片发热，这两件事都是设计电脑的人员最不愿意看到的。

第二种增加性能的方法是充分并行执行指令。最原始的微处理器花4、5个周期来完成一条指令，流水线缩短平均指令的执行速度到1、2个周期。其实每个单独的指令仍然花费4、5个周期运行，但后面的指令在前面指令完成之前就已经开始执行了。随着超标量设计，芯片拥有了多个并行的执行单元。象Pentium III、Athlon这样的CPU每个时钟周期最多能处理3条指令。现在许多芯片都拥有了这样的多重流水线。

一直以来，这种并行执行都在整数范围内广泛应用，但浮点方面如果要这样做就受到很多结构性的限制，所以通常的主流桌面PC整数表现都要比浮点性能来要好。老一代的指令系统要进一步提高指令并行度已经变得非常困难了，而Intel和AMD的对抗又迫切需要让各自占领更多的市场份额，现在看来只有高端才是未开发的处女地。于是Intel开始研制IA-64结构，AMD也提出X86-64，摆明了要和目前各种提供企业级服务器的公司象IBM、SUN、HP等斗一

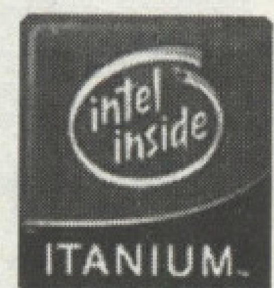
斗。这样的形式迫使许多过去在高端过着悠闲舒适生活的公司不得不拿出点真本事来。

接下来为进一步提高性能，绝大多数高端系统都开发了多于一个的处理器系统。这种SMP（对称性多处理器）系统对多线程或多过程的应用程序效果非常好。（一个线程是一段运行在和别的线程共享内存空间代码，一个过程是拥有独立内存使用空间的线程。）我们来举个例子，光线追踪是渲染照片等级的3D图像技术，一个递归函数非常容易分裂出许多独立的过程。另一个例子是web服务，在允许许多人同时访问的服务器上，每个客户端连接都有一个自己的过程用于操作处理。

传统的SMP系统被设计成所有处理器共同分享带宽来和内存以及输出输入系统打交道。现在一些芯片在逐步改变这种状况，因为如果多于4个处理器分享内存，那么前端总线一定是限制每个处理器得到它所需要的数据的瓶颈。解决这个问题的方法是让每个处理器都有巨大的L2 Cache或者每个处理器有它自己的内存空间彼此并不共享。由于并不需要特殊的程序来支撑，这种形式的解决方案现在已经开始广泛使用了。最多的并行计算机有超过1000块的微处理器。

三、64位处理器一览

1、Intel Itanium



大多数熟悉计算机的爱好者一定都听过Merced这个名字，现在Intel已经正是为把他命名为Itanium了。这将是Intel第一款执行IA-64指令的微处理器。它通过整合硬件和软件不同方面的优势让处理器在执行代码时能够获得一些线索从而解决流水线因指令相关性和分支带来的效率低下问题，加快代码段的执行。

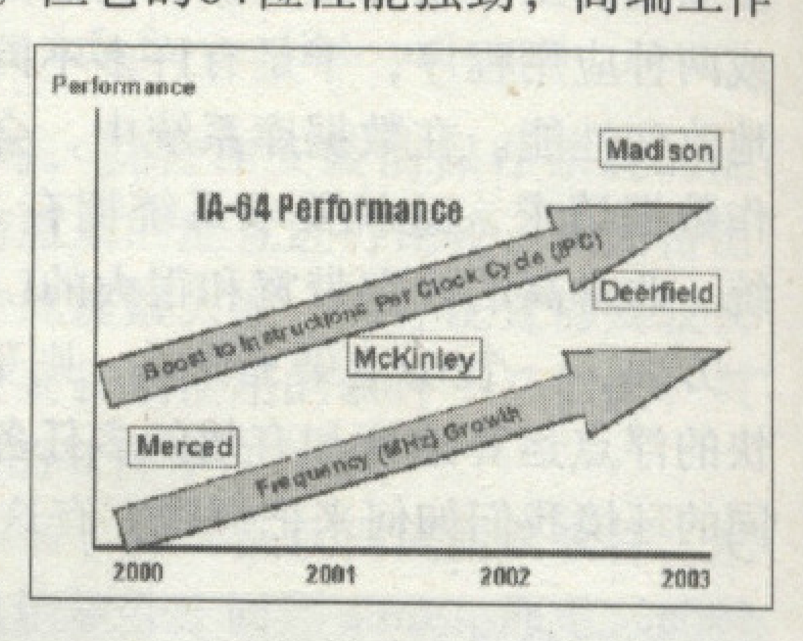
Intel把它们的IA-64指令系统称之为EPIC明确并行指令代码（Explicitly Parallel Instruction Code）。这是种合并了RISC和超长指令字各自优势的技术。其中标准的指令束长达128位，包含了三个41位的指令和一个5位的模版代码。所有的128位信息被处理器一次装载并解码。依靠指令的模版代码的信息，三条没有相关性的指令能在不同的执行单元同时执行。由于在程序编译时做过优化工作，指令束之间也没有相关性问题，可毫无顾虑地并行执行。

流水线最怕遇到的就是分支问题。所谓分支就是处理器执行到这里必须进行某种比较并决定下面要执行的方向的情况。由于计算机之所以有用，在很大程度就是它自己可以做出某种判断并决定如何做。所以要把这个问题从程序中全部清理出去是不现实的。没有办法消除，就一定要优化。Intel采用了预先执行的办法来解决，同时执行两条通路的指令，等结果出来再放弃错误的方向。同时利用编译器有可能预知分支走向的特性，Intel加入了数据和控制思索到IA-64指令里。这些新指令允许编译器从主内存中取未来将用到的数据到缓存中，一个好的编译器硬件能够自动跟踪改变并做到合理的预取。

Itaniums有128个整数和多媒体寄存器，128个82位浮点寄存器，64个论断寄存器，8个分支寄存器。这么多的寄存器允许Intel整合动态寄存器堆栈引擎，这将大大提高处理能力。第一代IA-64的处理器通过他们的浮点单元有6 GigaFLOPs的能力（每秒执行60亿次浮点操作）。

当然，这款全新的CPU也有缺点。首先，Itaniums最大的缺点就是在IA-32架构上表现欠佳。由于从EPIC到X86的指令译码异常复杂，所以Itaniums的32位程序运行效果比Willamette差，甚至不比同频率的PIII EB强多少（如果强的话）。其次，现在最先进的并行技术的落脚点不是放在如何进一步增加指令间的并行度，而是考虑线程并行。在操作系统的帮助下，线程并行不但实现简单，而且对系统整体表现增益之大，让人无法想象。在这种时候，Intel力排众异执意要在指令水平一级做文章，到底性能投入比是多少，效果究竟有多大。非常值得商榷。

Itaniums和Intel过去发布的CPU不同，对IA-32非常不好的兼容性，让我们无法预测市场对这种抛弃过去来换取未来的做法到底能承受到什么程度。一开始支持它的软件一定很少而且售价昂贵，主流市场不可能有它的容身之处。但它的64位性能强劲，高端工作站和服务器市场一定是它适合待的地方。当年丢掉Socket 7引来了K6，现在要丢掉X86了，但愿所丢掉的不是Intel自己。



（Intel高端的Roadmap）

2、AMD SledgeHammer

或许是要和Intel对着干的心理在作祟，当Intel决心放弃IA-32另起炉灶之时，AMD却要继续沿着这条路走下去，即使这样会在CPU设计方面带给他们更多的麻烦也在所不惜。所以就有了代号为SledgeHammer（大锤）的K8。

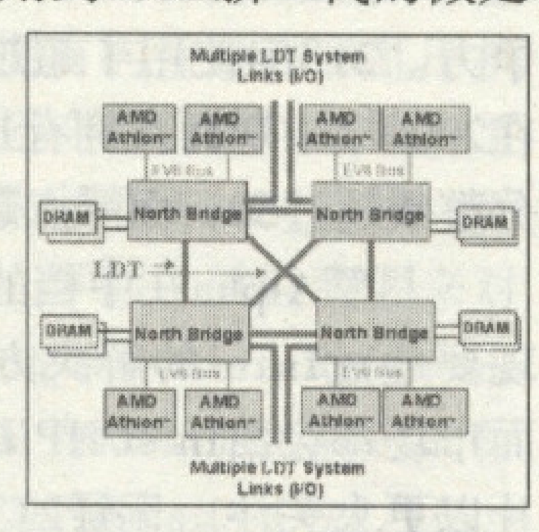
AMD决定扩展x86架构到64位，并发布x86-64指令集。这样做的好处是可以最充分地利用现存的所有开



发工具和应用软件，而且设计费用和生产成本的代价都比较小。由于核心对32位和64位应用程序有很好支持，所以从用户的观点来看，AMD的方案中从32位到64位的移植是无缝进行的。

AMD的64位代码和以前的32位代码相兼容，其中包括对x86和x87指令的支持。地址访问缺省状态是采用64位的，可以兼容32位访问。在数据操作方面，考虑到目前应用程序的现状是绝大多数的数据仍然用32位表示。所以x86-64把8位和32位数据访问当成最常用的方式加以优化，但兼容16位和64位的数据。32位的操作符号被扩展到64位，但部分32位的设置得到保留，在新一代的CPU上，AMD将引入类似于3Dnow！指令集的针对x86-64的浮点指令（TFP）来支持寄存器到寄存器的三个数据同时操作和双精度IEEE操作来提高浮点运算的能力。但估计其浮点水平还是距高端的其他64位CPU有一定距离。

相信上述的技术都会被应用到AMD新一代的微处理器K8身上，但因为目前还处于设计阶段，我们对它的了解也就仅限于此了。除了研制K8以外，AMD也对他们自己的SMP系统投入大量精力。（附图为Athlon的多处理器系统解决方案）



见于Intel Itaniums的32位表演欠佳，Willamatte又只专攻32位市场，K8很可能正好见缝插针定位在两者之间，32位性能比Willamatte强，同时又拥有自己的64位方案。这将是继承和延续的一代处理器。相信它应该能够占有一席之地。关键是它能否及时现身以及解决生产工艺方面的问题。

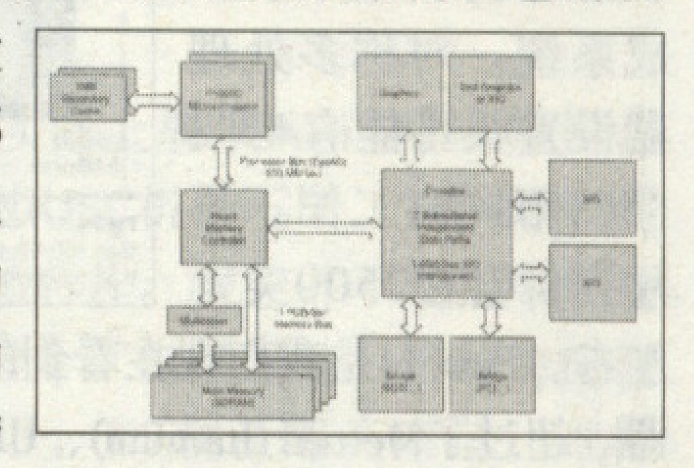
3、SGI MIPS R12000



硅元素图像公司（SGI）这个名字在过去总是和电影特效联系在一起。从运作方向上，SGI在对把Linux系统变成一个合适的工作站和服务器操作系统报以希望的同时，也试图向NT工作站转型。然而现在他们已经度过了全盛期，正在走着下坡路。当然这些并不都是SGI的错，许多问题都出在高端工作站整体利润下滑上，并不是每一个人都需要SGI昂贵的系统来做强烈的图形和视频处理，加上Intel系统咄咄逼人的竞争事态已经让低端的SGI系统开始失去中低价位的工作站市场。这样看来短期内SGI财政状况螺旋式的下滑面貌还没有办法得到逆转。

为了能够继续在高端市场站稳脚跟，SGI也不得不全力以赴。他们最新的处理器MIPS R12000是一个64位的处理器，当前运行在300MHz时钟频率下，其SPEC得分是整数17.3、浮点27.5。对比PentiumIII-600的SPEC整数24.0、浮点15.9分来看。你可以轻易地得出R12000是专门为浮点而设的结论。R12000可以组成不同的系统，从一个处理器的Octane工作站（cpu10.gif）到64个处理器的Origin 2000服务器。

SGI的系统之所以性能如此优良并不单是CPU的功劳。（Arch05.jpg）请参照附图所示，Octane系统使用了一个被叫做crossbar的设备来控制图形显示卡、内存、CPU、SCSI、PCI之间的数据输入和输出（其实Intel i810主板开始使用的中心加速体系结构和它的设计思想类似）。上述设备中的任意两个之间都有带宽为1.6GB/S的通道，且不受其他设备的影响。这种独占资源的点对点方案比起分享带宽的总线型设计更适合图形工作站的工作要求。据说这是目前唯一能够实时渲染接近电影质量场景的系统。一般情况下Octane图形处理器有64MB帧缓存，并且能够直接从主内存中读取。



在本文提到的众多公司中SGI未来的前景特别令人堪忧。就像前文所述那样，逐渐开始和Intel正面的竞争使他们处于了一个很不利的位置。由于中、低档服务器市场已经转向Wintel联盟，所以SGI只能向高端转移，但是他们自己研发的处理器性能要比Power、Alpha等差一些，更多的是靠其在图形子系统方面的独特设计来维持高性能表现。但这样一来在非图形工作站方面就没什么市场了，我们能做的就是祝他们好运。

4、IBM Power4

在过去的几十年时间里，IBM始终保持着他们对高端服务器市场的支配地位。现在IBM的主力Power3在200MHz的时钟频率下SPEC浮点测试就可以达到PIII 600的2倍，达到创纪录的30.1，而整数也有14.4的成绩，实在令人刮目相看。这一切主要要归功于Power3可同时执行8条浮点指令。目前Power3主要用于装配IBM的RS/6000系列。但即使如此，竞争已经迫使他们不断革新他们的Power处理器。

看过Power3的本事后，是不是觉得现在的主流微处理器和它比起来象是个小儿科的玩具一样？不要着急，可怕的还在后头呢。为了坚决捍卫在服务器市场上优势地位，IBM设计了用0.18微米工艺制作的Power4，这款用了1.7亿个晶体管（是PII Xeon所用晶体管数量的两倍）的CPU一问世就运行在1.1GHz。每块Power4里使用了两个完整的子CPU，还有1.5Mb的L2 Cache。Power4可以让两个子CPU同时分别执行自己的

线程，而每个线程内部照样使用现在最先进的超标量、流水线等结构。在IBM看来，IA-64的复杂并不必要，而且把责任全推给编译器也不很负责任。比起处理器自身的速度而言，IBM更关心处理器和内存之间的带宽问题，必须有100GBytes/s的带宽来满足两个子CPU间的通讯需要，而主内存到CPU间会用L3 Cache来达到10GB/s的设计要求。

Power4使用标准的PowerPC指令系统，可能在2001年早期集成系统。对称多处理器设置很可能有4到8个CPU同时工作。每片售价会在2500美元左右。Power4是我们现在看到的最强的一款64位微处理器。超过了Merced (Itanium)、Ultrasparc4和Alpha 21364等众多高手。

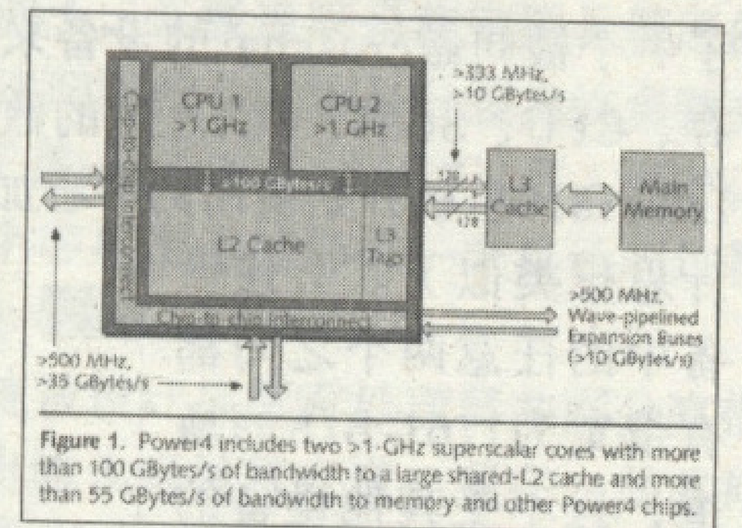
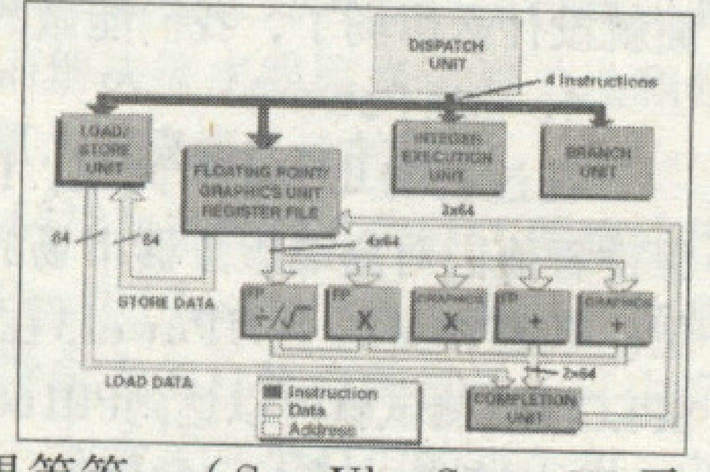


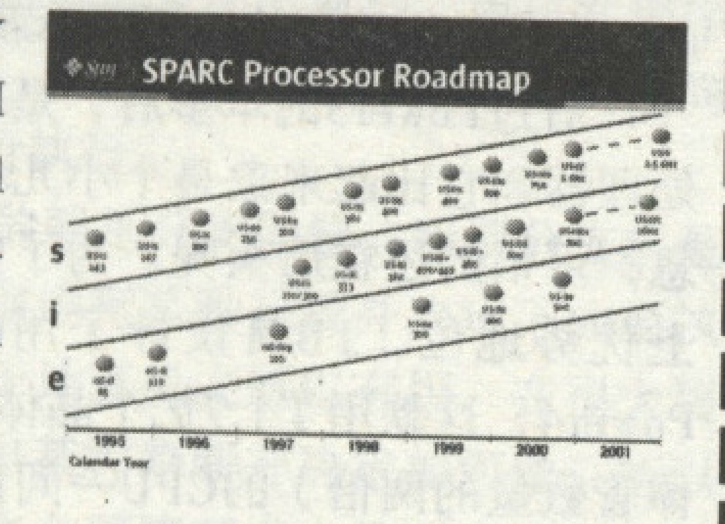
Figure 1. Power4 includes two >1-GHz superscalar cores with more than 100 GBytes/s of bandwidth to a large shared-L2 cache and more than 55 GBytes/s of bandwidth to memory and other Power4 chips.

5、Sun UltraSPARC III

Sun当前的旗舰处理器是64位的UltraSparc II，SPEC测试得分非常高（浮点：18.3、整数：18.3）。为了迎接潜在的挑战，Sun决定增强它的性能。Sun UltraSparc III是UltraSparc II的后续型号。计划中它会在2000年问世，工作于600MHz，拥有60 SPEC浮点和30 SPEC整数能力，并且完全兼容于早先的II型。性能的提升主要来源于执行单元的增多、CPU指令执行一级更加健壮以及2.6GB/s的内存带宽。和IBM一样，SUN更相信新的性能提升来源是线程水平的并行而非指令水平。似乎添加部分SIMD指令已经形成风气，SUN也采用了他们自己类似于3Dnow!、SSE的技术。这部分指令用于加速MPEG 2解压，优化Java代码的效果等等。（Sun UltraSparc III 示意图）



Sun事实上是目前最大的非Wintel体系的公司，他们不但要和传统的服务器市场强手IBM Power、Compaq Digital Alpha竞争还要面对IA-64的潜在威胁。（Sun的Roadmap）现在看来他们也没有什么好办法，只好更多的扶持Linux来延缓Windows的进人，将来他们日子也会比较艰难。

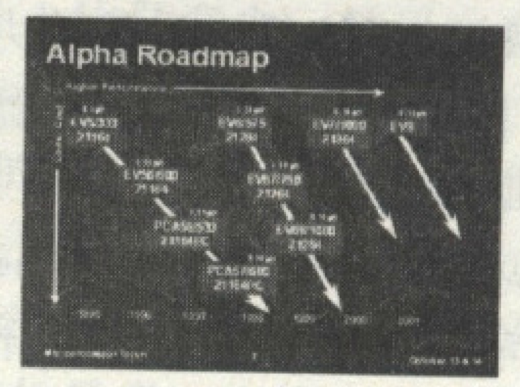


6、Compaq Digital Alpha 21364

Alpha 21264是当前可利用的最快的处理器。它提供了39.1整数和68.1浮点SPEC得分。因为可以使用包括Linux和Windows NT在内的众多操作系统，Alpha 21264可以用于取代部分高端的IntelCPU。（当然售价有点贵，带4Mb缓存的600MHz 21264卖到了3500美元。）尽管Intel从Compaq/Digital合并中得到了好处，但Alpha 21364仍然会同Merced以至将来的McKinley进行直接的竞争。

由于Compaq也认为当前的瓶颈在于内存的带宽问题，所以21364将从两个方面来解决这个问题，首先是整合1.5MB L2 cache进CPU，然后是使用带宽为6GB/s的800MHz RAMbus内存。为了加强对SMP系统的支持，Alpha整合了在多CPU状态下CPU之间互相通讯所必须的网状接口。这些功能从主板上移到CPU上，可以给CPU到CPU的访问带宽增加到10GB/s。到目前为止，我们很少能看到超过4个处理器的Alpha系统，21364将改变这个状况，16-32个CPU的系统非常具有竞争力。21364使用了超过1亿个晶体管，初次登场应该在2000年中期而且拥有1GHz的时钟频率。估计SPEC得分整数超过60，而浮点超过120。

尽管Alpha在中档的NT或Linux服务器中的性能表现要超过Intel的解决方案。然而市场却会给Intel/HP IA-64芯片以更大关注。无疑21364是非常强壮的，但系统的表现只是决定性因素之一啊。（Alpha的Roadmap）



四、结论

64位高性能微处理器的出现无论是对进行多媒体应用的PC还是提供高档次Internet服务的服务器来讲都是个好消息。这有助于增强人们对更高速和可靠性系统的信心以及让新技术遍及主流市场。市场的扩大不但带来经济增长的热点，也同时提供给人们更高性能的电脑使用。

在受到来自主流市场霸主Intel的威胁后，IBM似乎已经摆好了姿势来迎接挑战，未来若干年内他们都将处于领先地位，Power4到2002年以前都会是不可逾越的屏障。但高昂的价格不可能让IBM敲开中低价位服务器的大门。

Intel和AMD的逐渐介人已经打破了高端工作站和服务器市场往日的平静，这里利润丰厚的情况很快将成为历史。贵族们不再能过着悠闲自得的生活了，很快一场残酷的厮杀就会展开，谁不能及时推出新产品谁就会最先倒下，然而研发又哪象吃饭一般简单？现在或许我们还能说出7-8种不同系列的64位CPU，只怕再过几年就没这么热闹了。



RISC的对决 G4 VS K7

广东001硬件站 邱晓光、俞瑞泉

尽管PowerPC平台很久之前已经建立了，但发展一直不太顺利，其主要原因是：1、IBM的AIX系统没有取得成功；2、苹果对它的重用还是近几年的事情。最新的苹果G4系统采用Power PC 7400芯片，使此平台达到了引人注目的顶峰。至于K7则是AMD目前在x86平台上最强的武器，依靠其出色的整数和浮点性能，吸引了所有人的注意。

虽然K7与G4处于不同平台，但都是性能强大的芯片，它们不仅架构相似，同时拥有向量处理和乱序执行等POST-RISC的先进特性，还在各自的领域取得了惊人的成就，是目前最强的两款家用型RISC内核，而且运行的应用程序都相差无几。下面，就让我们来对比一下分别位于CHRP（Common Hardware Reference Platform，共用硬件平台，IBM为PowerPC制定的标准，可以兼容Mac OS, Windows NT, Solaris, OS/2, Linux和AIX等多种操作系统）和x86两种架构顶峰的芯片。

一、规格对比

首先，K7的晶体管是G4的两倍（22M vs 10.5M），它的芯片尺寸和能耗自然也比G4大。除此之外，K7还有极深的管道线和丰富的功能单元，这些都是非常出色的特性。但是，K7的性能并没有G4的两倍，而且G4的应用范围比K7要广得多，在工作站、嵌入式处理器、移动式处理器都有其用武之地，由此可见摩托罗拉的芯片制造技术确实非常先进。

二、内核外部的对比

微处理器的内核可以分为内外两个部分，外部负责指令获取、解码和分派；内部就是主要的运算单元，包括：IEU（Integer Execution Units，整数执行单元）、FPU（Float Point Unit，浮点运算单元—）和VPU（vector processing units，向量处理单元，即处理MMX、SSE等SIMD指令的地方）。在这一节中，我们先讨论一下微内核的外部。

1、解码

K7是一种外部CISC（Complex Instruction Set Computing，复杂指令集计算机），内部Post-RISC（Reduced Instruction Set Computing，精简指令集计算机）的芯片，为了提高它的性能，AMD已经尽力把x86体系的潜力发掘出来。CPU从缓存或主内存获取指令之后，第二步工序是解码，解码分为硬件解码和微码解码，从速度上来说，硬件解码比微码解码要快。硬件解码需要统一长度的指令集才能实现，这恰好是RISC芯片的特长。

现代的RISC处理器实际上属于Post-RISC架构，它们和原始的少量指令型RISC机器不同，7400等产品的指令数目甚至多于CISC芯片。但它并不受指令数量的影响，即使加入更多指令，也能保持一贯的快速获取和硬件解码。相比之下，K7就没那么幸运，维持x86的兼容性使解码工作异常复杂：1、为了应付长度可变的x86指令，增加指令获取速度，必须加入预解码缓存；2、K7不能直接执行x86指令，需要先把1或2条指令组合成微操作代码（类似P6的rop）来仿效统一长度的RISC指令，再发给运算单元。解码工作刚开始，K7已经多做了两项步骤，落在G4之后自然不足为奇了，不过，这只是理论分析，实际又是另一回事了。

Athlon使用两条各自分离的管道来处理繁重的解码工作：硬件解码器负责简单的x86指令，微操作代码解码器处理复杂的x86指令。但在真实世界中，应用程序很少使用复杂的x86指令，再加上K7有大量的晶体管作为后盾，所以微码解码对它的整体性能影响不大。

Athlon采用大量晶体管的设计会增加管道的深度，在指令获取之后，K7需要用3个管道（或3个时钟周期）来把长短不一的x86指令定位到6个解码位置（3个微操作代码=6个ops），换言之，比RISC多用了3个时钟周期。K7花费在解码方面的时间比G4多，这才是它败下阵的真正原因。

2、分支预测

虽然更深的管道能够增加CPU的时钟频率，但受到分支预测单元处理能力的限制。如果相应的配套设施跟不上，加深管道只会导致预测命中率大大降低，严重阻碍CPU的运算。

旧式芯片是没有分支预测单元的，当遇到“if then else”的语句，必须等待条件判断成立之后，才能继续执行运算，浪费了不少时间。分支预测所做的工作为估计成立的条件，在条件未成立之前，预先进行计算。在此过程中，BPU（Branch Processing Unit，分支

处理单元）的预测准确性是非常重要的，预测正确固然能节省大量时钟周期，但预测错误重头开始计算将花费更多时间。

图1显示CPU有不少空闲时间，if执行后第六个时钟周期，then才开始执行。

图2显示CPU被充分利用了，在if执行的同时，then分支已经开始工作。

K7拥有大量的分支指令和分支记录表，其预测的准确性十分高。G4的管道比K7少，对BPU的要求没有Athlon那么严格，在分支记录较少的情况下，也能获得较高的预测正确率。

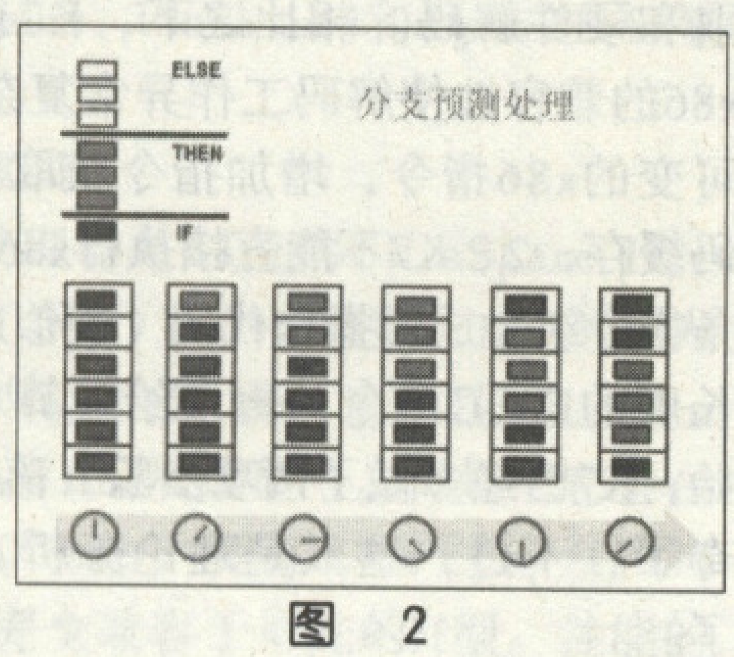


图 1

图 2

3、分派

K7每个时钟周期可以分派3条微操作代码到9个执行单元，而每条微操作代码包括一条内存存取指令（LOAD/STORE）和一条寄存器指令，这意味着Athlon的峰值处理能力为6条指令/秒。

7400每个时钟周期可以分派2条指令（向量、浮点、整数、内存存取等），比K7要少得多，但它的计算单元和K7有稍微不同，就是这点差异使它追上了Athlon。

三、内核内部的对比

微处理器内核的内部才是其运算的真正区域，K7和7400都拥有乱序执行和超标量的特性。

1、OOO（out of order execution，乱序执行）

CPU的存储单元和运算单元均是有限的，不同类型的指令将用不同的方法使用这些资源。为了提高处理器的速度，我们要使CPU的流水线不停工作，避免idle的情况出现（也许你已经知道，CPU降温软件的原理是反其道而行，尽量让CPU休息）。传统的按序执行方式是完成一条指令后，再操作另一条，不可能充分利用CPU的所有资源。乱序执行即对指令队列进行重新排序，借助指令缓冲区，以一种全新的顺序来执行指令流。

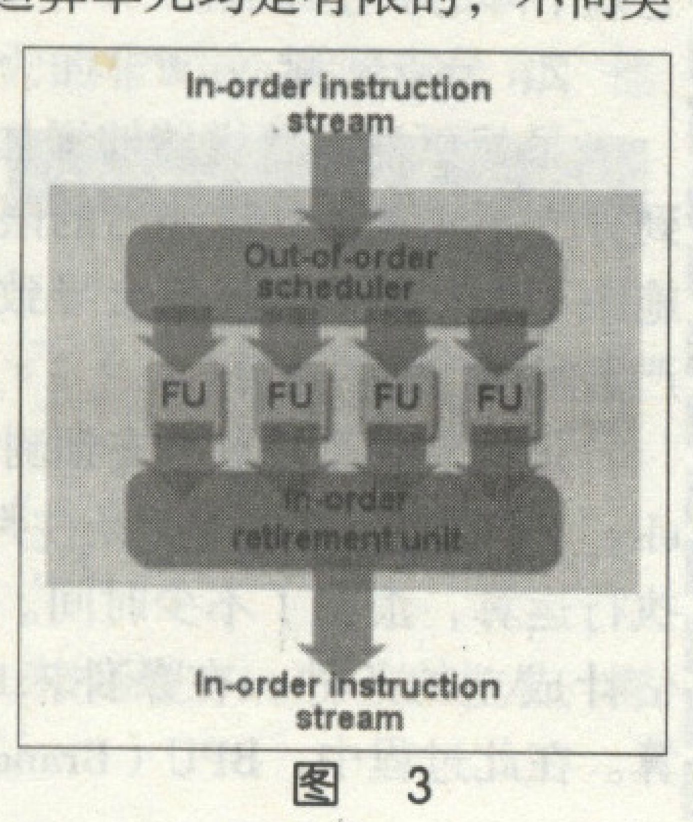


图 3

乱序执行需要许多额外的硬件，以便记录指令的原有顺序、当前顺序和使用的资源，使处理器的制造更为复杂。这些都是旧式RISC芯片所没有的。

2、超标量架构和执行单元

7400是8路超标量设计，K7为9路超标量设计，从表面来看，K7要领先一些，但实际却没有如此简单。AMD和摩托罗拉对于执行单元的定义是不同的：

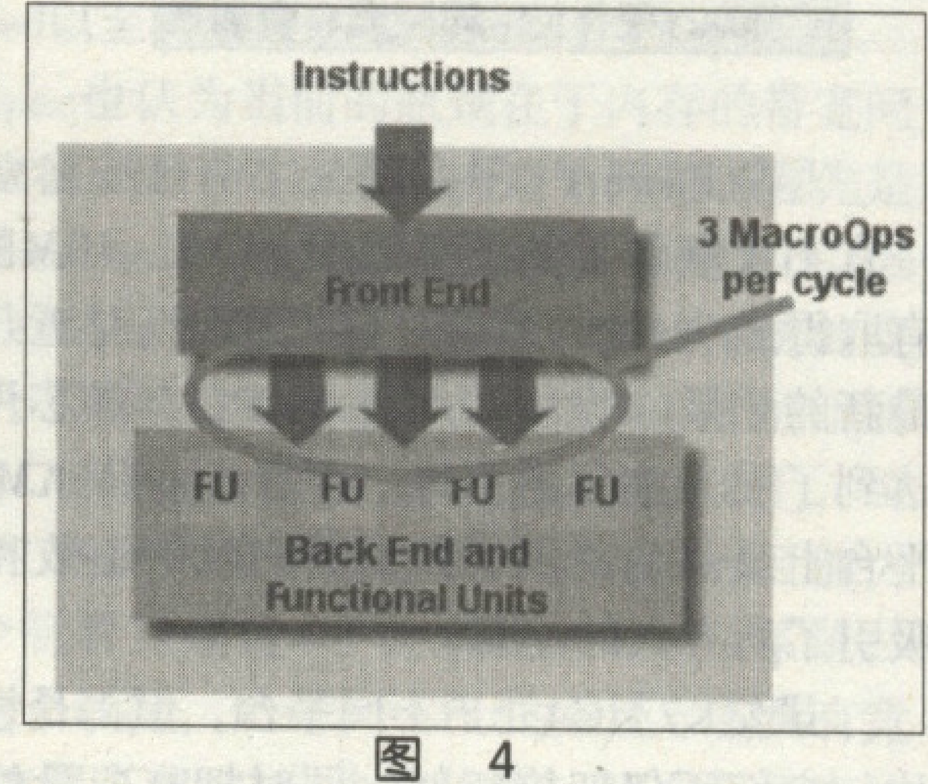


图 4

1）同是LSU，G4把它看成一个执行单元，而K7的LSU并不是一个独立的部分，反而把三个AGU（Address Generation Units，地址生成单元）看成是一个执行单元。

2）G4的分支处理单元是一个执行单元，K7却不是。

3）G4有系统寄存器单元，K7没有。

如果按照AMD的计算方法，7400只是一个六路超标量机器，详细对比如下：

MPC7400：
- 1个浮点单元
- 2个向量单元
- 2个整数单元
- 1个地址生成单元，包含Load/Store单元

K7：
- 3个浮点/向量单元
- 3个整数单元
- 3个地址生成单元

从表中可见，它们的内核架构是极为相似的，唯一不同的是K7的浮点单元可以处理SIMD（Single Instruction Multiple Data，单指令多数据流）等向量指令，而7400的每一个单元只能进行相应的工作。

3、Load/Store单元

G4只有一个Load/Store单元，所以内存存取的工作非常简单。

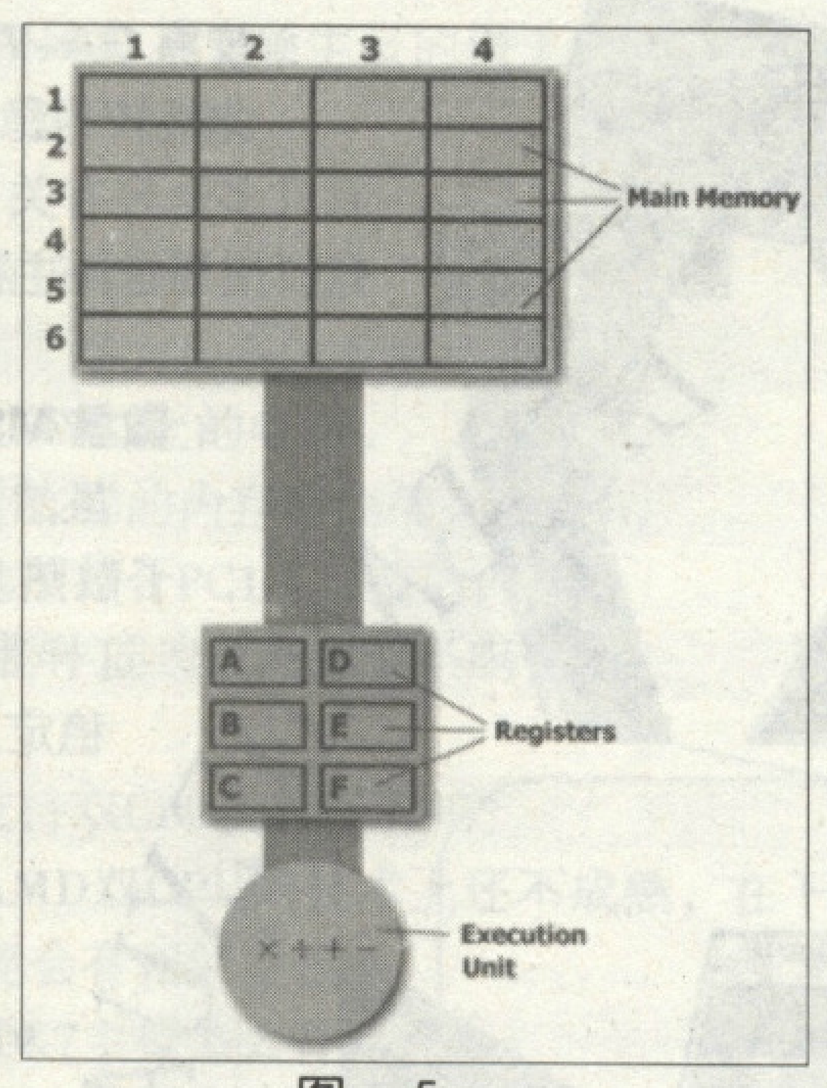


图 5

比如要进行一项两个数的相加工作，CPU先计算操作数的内存地址，再从内存中把操作数load到两个寄存器，然后进行ADD计算，最后把结果Store回到内存。

由于内存的速度较慢，CPU需要等待指令载入到寄存器，上面已经说过，绝不允许CPU出现空闲，因此提早载入指令也是增加运算速度的一种方法。至于储存结果的时候，CPU可以同时载入下一条要执行的指令，内存潜伏期的长短并不会对Store过程造成影响。

LOAD	计算操作数的内存地址， 获取操作数并载入寄存器
ADD	• 对操作数进行计算
STORE	• 计算结果的内存地址 • 把结果写回内存

图 6

G4的LSU可以进行地址计算和6入口地址存取，LOAD操作为乱序执行，Store操作为按序写回（最大吞吐量为1条指令/时钟周期），其Load/Store操作面向所有执行单元。

K7的Load/Store比G4要复杂一些，处理器的管道线过长更易造成内存读取的延迟。K7的44入口LSU是一个大型的Load/Store进程序列，并不能做地址计算工作，它依靠三个AGU来作为补充，峰值性能为2条load指令/时钟周期。

G4和K7的共通点如下，它们都遇到了相同的问题，并用类似的方法解决了。

－两者都有LSU

－LSU载入都受到内存速度的影响

－LSU可以作乱序执行

－要花费额外的硬件来计算操作数地址

4、整数和浮点单元

众所周知，K7的整数能力非常强大，这与三个完全的整数单元有关，它们可以处理复杂和简单两种操作。G4的IEU（Integer Execution Units，整数执行单元）却比较弱小，只有两条处理管道，其中一条只能运算简单的操作，在整数运算方面却能刚好和K7打个平手。

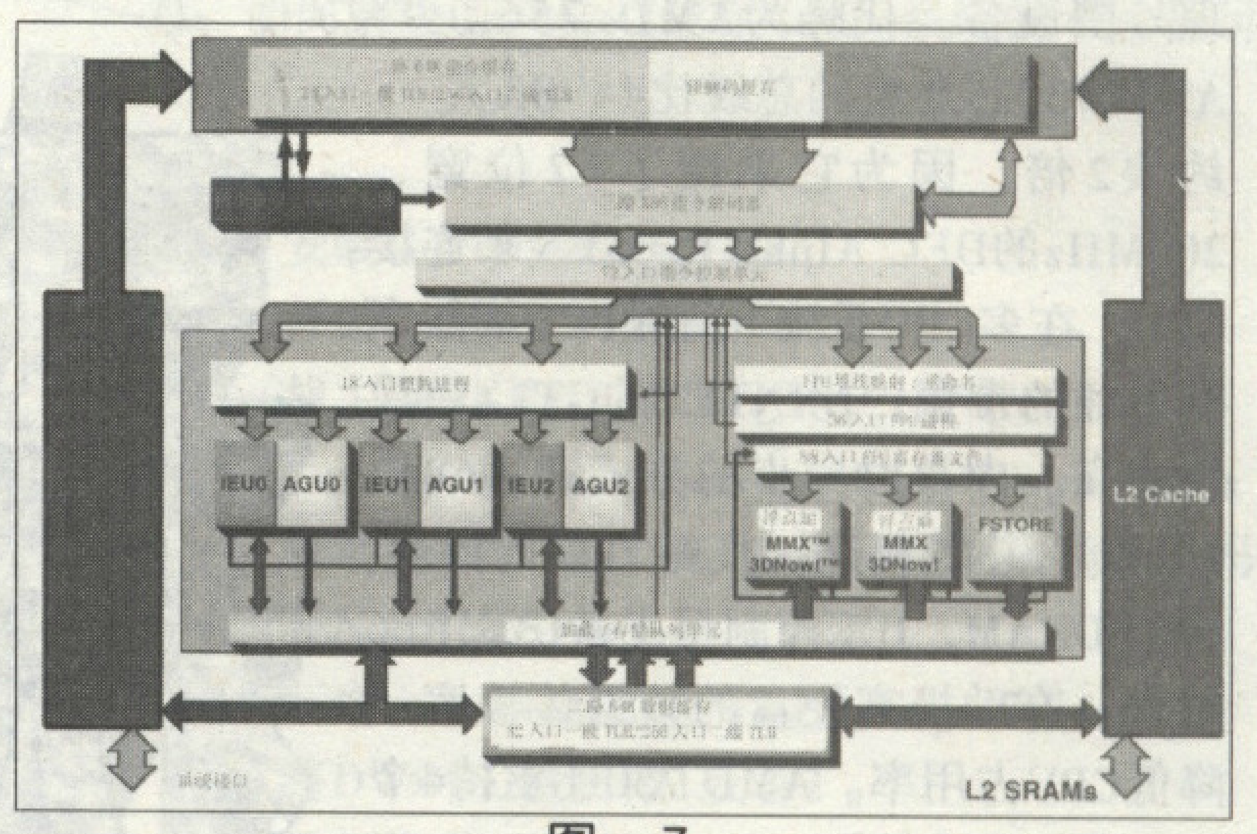


图 7

在浮点方面，AMD为了改变一直以来FPU性能较差的局面，花大力气增加了三个并行的浮点处理单元：FADD（Floationg Point Addition，浮点加）、FMUL（Floationg Point Multiplication，浮点乘）、FSTORE，每个单元都可以完成特定的浮点操作（包括单精度、双精度和SIMD）。

－FADD：普通浮点加、减和比较操作，MMX整数ALU操作，3DNow!浮点加

－FMUL：普通浮点乘、除、求余、平方根，MMX整数ALU和乘法、3DNow!乘法

－FSTORE：存储浮点、MMX数字和其它函数

G4的FPU单元和SIMD单元都只能各自完成特定的任务，因而依靠一个FPU单元，每时钟周期仅能执行一个双精度浮点操作（K7可执行2个）。如果混合执行浮点和SIMD指令将拖慢7400的运算速度，不过在现实的应用程序之中，很少软件会使用混合型指令，所以K7和G4的速度差距极为有限。

（下转40页）

K7主板的选购

ZHUBANDEXUANGAO ZHUBANDEXUANGAO

黑龙江 姜云飞

AMD的新一代产品Athlon（K7）没有继续发展Socke7平台，也没有走兼容Slotl、Socket370的道路，而是独自开发了SlotA平台，用AMD 750作为主板的芯片组。AMD 750是AMD开发的第一款能够支持SlotA架构的Athlon芯片组，采取传统的“南北桥”的结构方式，北桥芯片主要负责管理系统总线，代号为AMD 751，南桥芯片主要负责管理外围设备。代号为AMD 756。AMD 750芯片组的总线比440BX大约快2倍，因为它采用了72位宽、200MHz的DEC Alpha Ev6总线来连接CPU，在多CPU系统下每颗PCU都能享有单独的带宽，比INTEL的GTL+总线性能高。内存以异步的方式通过64位100MHz总线相连，支持目前的PC-100 SDRAM，IDE控制器支持UDMA66技术，有助提高硬盘的数据传输率、降低CPU占用率。AMD 750还支持4个USB接口，支持AGP2×、PCI2.2，支持即插即用（Plug&Play）、ACPI电源管理等功能。AMD 750能够支持多处理器，但是目前推出的是仅能够支持两个Athlon处理器的芯片组。它支持3条DIMM共768MB内存，不支持AGP4×和PC-133 SDRAM以及新型的RAMBUS内存。

非AMD的芯片组，可别忘了VIA（威盛）。威盛推出了支持Athlon的芯片组—APOLLO KX133，APOLLO KX133的北桥芯片是VT8371，南桥芯片则是VT82C686A。KX133采用了和AMD 750基本相同的设计，有专门的200MHz的总线连接CPU，异步方式有所发展，可以支持66／100／133的内存频率、PC-133 SDRAM、4条DIMM和最大2GB的系统内存。KX133还提供了AGP4×支持，也支持UDMA66和4个USB接口，它还内建了符合AC-97标准的软音频芯片和软Modem。KX133不支持多处理器。

技嘉 GA-7IX

此板较为稳定，这也许跟它拥有许多电容有关，AMD的网站没有建议使用这块主板来跑Athlon 700。

微星 MS-6167

虽然看起来变压器配备了散热片，但电容太小，这样带出来的结果是不稳定。

微星 MS-6195

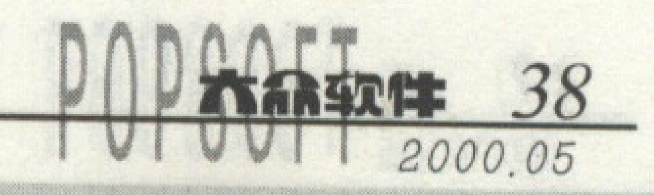
外频设置：90/95/100—133（每1MHz为一步）/140/150MHz；核心电压设置：1.45—1.75V（每0.05V 为一步）。这些设置全部可以在AMI BIOS中完成！这块主板是微星最新推出的Athlon主板，比微星6167在技术上更成熟更稳定，微星的创新设计D-led在ATHLON主板上初次登场

大众 SD-11

内存可以使用PC-100、PC-133与DDR等高速记忆体，支援PCI 2.0、2.1、2.2规格、UltraDMA 33/66、USB介面，处理器频率是主机板自动侦测的，其上也没有Jumper来调整。最新版本的BIOS加入了对120—133外频的支持。根据AMD的网站贴出来的信息，你最好不要使用SD11来跑Athlon 700。

华硕 K7M

最高支持150MHz的总线速度，在CPU核心电压的调节方面，K7M会自动测侦所用CPU的标准电压，并提供从1.3至2.0V的调节空间。而且它对内存、AGP、



PCI等周边设备提供了3.3/3.4/3.5三档电压调节方案，附送华硕自己的超频风扇。华硕主板的做工很好，没在电容上偷工减料，运行稳定。

关于K7主板的问题：

Q：k7系统需要多大功率的电源？

A：最好用300W以上的电源。

Q：我需要什么样的内存才能配合Athlon？

A：你必须选用符合PC100规范的内存。

Q: 我可以混插不同速度的内存条吗？

A：可以。

Q：我想买支持双CPU的板子有吗？

A：我认为AMD双CPU的技术上还不成熟，在下一代芯片组中可能会有相关主板。

Q：我的华硕K7主板怎么有点慢？

A：主板上集成的声卡，这个声卡芯片占用了系统资源。在主板上有一个跳线可以屏蔽掉集成的声卡，下载AMD 750芯片组的驱动补丁，速度会有所改善。

Q：FIC SD-11主板+AMD Athlon 500，装两条PC100 64MB SDRAM在Win98下同时运行ACAD R14和Photoshop 5.0会死机；而单条64MB SDRAM条时则不会？

A：可能是主板BIOS在支持128MB内存上有BUG，考虑到此主板BIOS版本为NC603，此时已有NC604、NC606两个新版本BIOS，升级此主板至NC604，问题解决。

Q：Nvidia Geforce256与AMD Athlon的兼容性问题。

A：①安装Windows 98 OEM第二版；②下载并安装AMD 750芯片组关于南北桥的两个补丁程序（Miniport_4.45.exe、eide124.exe，http://www.amd.com）；③下载并安装目前最新的Nvidia Geforce256 for Athlon的专用驱动程序3.76版http://www.nvidia.com）。

Q：Nvidia TNT2 Ultra与AMD Athlon的兼容性问题。

A：①安装Windows 98 OEM第二版；②下载并安装AMD 750芯片组关于南北桥的两个补丁程序（Miniport_4.45.exe、eide124.exe,http://www.amd.com）；③下载并安装目前最新的Nvidia TNT2 Ultra驱动程序（http://www.nvidia.com）

Q：FIC SD-11主板+AMD Athlon 500，加装Adaptec 2940 SCSI卡在安装启动总不正常？

A：应该是BIOS版本在NC606以前出现的不兼容问题，一般通过升级BIOS到NC606及最新的NC607，问题就会解决。

Q：FIC SD-11主板+AMD Athlon 500，安装Riva Vanta AGP显卡和PCI声卡，两者总产生冲突？

A：可能是AGP插槽和PCI插槽所属北桥AMD751驱动程序工作不正常，解决方法之一：PCI声卡换一PCI插槽；二：重新安装最新版本的AGP驱动程序Miniport4.45。

Q：我用K7为何有时会重新起动，我没按RESET呀！

A：装主板的驱动程序，用最新的！

Q：如何解决GeForce 256在Athlon系统的不兼容问题?

A：

1、安装GeForce256 Driver

2、开始->运行->Regedit

3、找主键HKEY_LOCAL_MACHINE\System

4、CurrentControlSet\Services\Class\Display\000x

5、看清楚那个是nVidia GeForce 256采用的机码

6、找NVIDIA\System

7、新增->DWORD值，打上“Super7Compat”

8、将DWORD值转做1或者2

9、重新启动

如果能在BIOS里面找到以下设置，可以试试

1、Enable “Assign IRQ to VGA”

2、Disable “VGA Palette Snoop”

3、Disable “Video BIOS Cache”

4、Disable “Video BIOS Shadow”

5、Disable “C800-CBFFF Shadow”

类似设定应该会解决大部分兼容问题，但会有10-30%速度下降，算是暂时解决兼容问题方法。

Q：微星6167与9880

A：现在发现微星6167与一些品牌的9880不兼容，目前的案例主要集中在融丰9880上，系统有时无法点亮，有时出现蓝屏。不过这种问题应该不具有代表性，一般买K7的人应该极少会用9880。

Q：Savage4系列显卡的兼容性问题。

A：目前发现一些Savage4显卡与K7主板存在兼容性问题，如帝盟、耕宇、撼讯等的Savage4显卡与目前上市的几种K7主板间都不同程度存在兼容性问题。

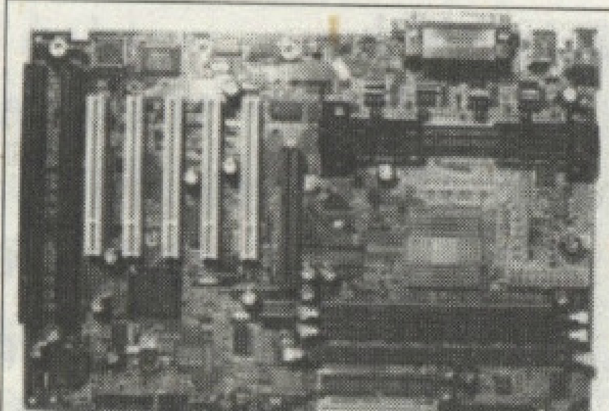
Q：与WINDOWS 98的兼容性问题

A：有些751/756芯片组的主板运行WINDOWS 98出错或死机，最好用WINDOWS 98 SE 2222A或WINDOWS 2000，会得到更高的兼容性。

微星 MS-6167

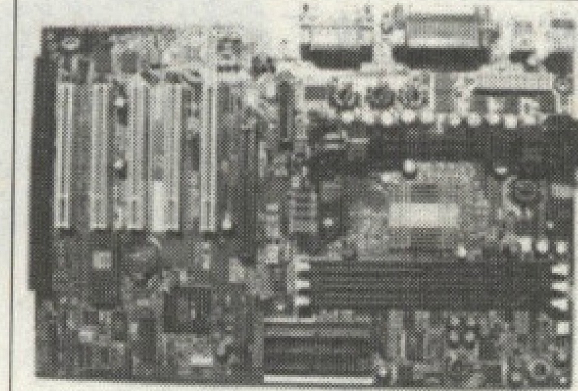
主板品牌	微星 6167
北桥芯片	AMD 751
南桥芯片	AMD 756
DIMM 槽	3
AGP 插座	Yes (2X)
PCI 槽	5
ISA 槽	2
3 针风扇接头	3
BIOS	Award 6.0
Ultra DMA/66	Yes
USB	4
FSB 频率	100
主板格式及尺寸	ATX (209x305)

技嘉 GA-7IX



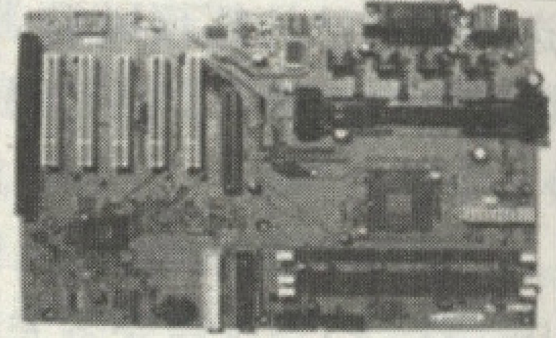
主板品牌	技嘉 GA-7IX
北桥芯片	AMD 751
南桥芯片	AMD 756
DIMM 槽	3
AGP 插座	Yes (2X)
PCI 槽	5
ISA 槽	2
3 针风扇接头	3
BIOS	Award 6.0
Ultra DMA/66	Yes
USB	4
FSB 频率	100
主板格式及尺寸	ATX (207x305)
硬件监控	WinBond W83782D

华硕 K7M



主板品牌	华硕 K7M
北桥芯片	AMD 751
南桥芯片	VIA 686A
DIMM 槽	3
AGP 插座	Yes (2x)
PCI 槽	5
ISA 槽	1
BIOS	AMI 1.17
Ultra DMA/66	Yes
USB	4
FSB 频率	90, 95, 100-125, 133, 140, 150
主板格式及尺寸	ATX (212x305)
硬件监控	WinBond W83782D

大众 SD-11



主板品牌	大众 SD-11
北桥芯片	AMD 751
南桥芯片	VIA 686A
DIMM 槽	3
AGP 插座	Yes (2x)
PCI 槽	5
ISA 槽	1
3 针风扇接头	2
BIOS	AMI 1.17
Ultra DMA/66	Yes
USB	4 (2 Actual, 2 Connectors)
FSB 频率	100, 120, 133
主板格式及尺寸	ATX (244x305)
硬件监控	VIA 686A

（上接37页）

算法	7400	K7
SIMD向量计算	Altivec单元	FPU
单精度和双精度浮点	FPU	FPU

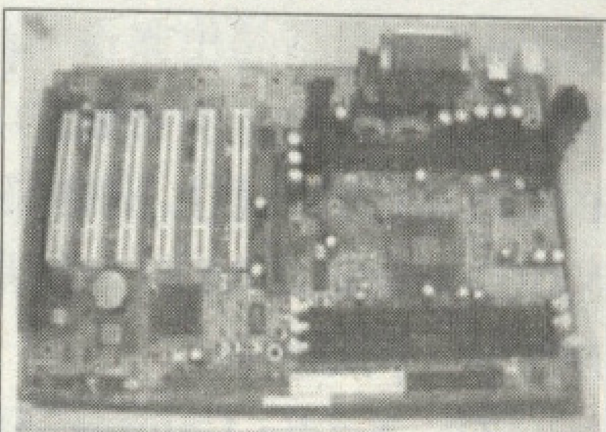
5、向量计算

向量计算是一种新型的浮点指令，MMX、3DNow!、SSE都是向量指令集，当然，也可以称之为SIMD。G4使用一个专门的Altivec单元（Velocity引擎）来处理向量计算，它拥有32个128位寄存器。K7的向量计算是通过FPU完成的，3DNow!用7个64位寄存器来存储SIMD数据，这些寄存器是映射自x87浮点寄存器的。另外，K7还采用寄存器重命名来获得88个物理浮点寄存器。对寄存器进行改名或映射等工作，会减低运算的速度，一句话，x86架构寄存器不足的缺点严重影响了K7的发挥。

四、总结

从上述比较中，我们看到K7和7400都是同一种类型的芯片，K7并不是拥有RISC特性的CISC芯片，而是全新的POST-RISC芯片。为了兼容传统的x86架构，它不得不花费大量的晶体管来制造额外的硬件，这导致芯片的面积加大和能耗升高。摩托罗拉的设计技术让我感到十分惊叹，它竟然能以如此小型的芯片和低能耗，实现和K7相当的性能。Altivec单元是一种非常强大的浮点引擎，虽然它只能处理SIMD指令，但正因为它的专注而使7400拥有出类拔萃的多媒体性能，不仅能用于图形工作站，而且作为高端服务器亦毫不为过。结论已经很明显了—“K7比不上7400”，不过，AMD通过先进的RISC内核，在x86领域取得了优异的成绩，确实是一着妙棋。最后，我听说G4和K7都将采用摩托罗拉的铜线互连技术来提高处理器的频率，除非AMD彻底改变架构（如K8），否则在相同的设计之下，是没可能胜过7400的。

微星 MS-6195



主板品牌	微星 MSI 6195
北桥芯片	AMD 751
南桥芯片	AMD 756
DIMM 槽	3
AGP 插座	Yes (2X)
PCI 槽	6
ISA 槽	1
3 针风扇接头	3
BIOS	Award
Ultra DMA/66	Yes
USB	4

内建音效芯片，自动的系统侦测，包括CPU温度，风扇转速，核心电压，硬盘和内存的工作情况等等，如有异常情况可以立即发出警报，以免拥护的主板得到损害。



820主板的选购

北京 赵效民

<table>
<tr><th>规格 \ 公司</th><th colspan="6">华硕公司
ASUS</th></tr>
<tr><td>主板型号</td><td>P3C-E</td><td>P3C-S</td><td>P3C-L</td><td>P3C-LS</td><td>P3C-2000</td><td>P3C-D</td></tr>
<tr><td>CPU 类型</td><td colspan="6">Slot 1</td></tr>
<tr><td>支持 CPU 数量</td><td colspan="6">1</td></tr>
<tr><td>标准 FSB 频率</td><td colspan="6">100/133MHz</td></tr>
<tr><td>最高 FSB 频率</td><td colspan="6">不详</td></tr>
<tr><td>内存插槽</td><td colspan="4">RIMM × 2</td><td>DIMM × 4</td><td>RIMM × 3</td></tr>
<tr><td>AGP 接口类型</td><td colspan="6">AGP 4 × /Pro</td></tr>
<tr><td>ISA 桥接芯片</td><td colspan="5">iTE IT8888F</td><td>无</td></tr>
<tr><td>PCI/AMR/ISA 数量</td><td colspan="4">5/0/1</td><td>5/1/1</td><td>5/0/0</td></tr>
<tr><td>音效</td><td colspan="5">Intel 820 AC' 97 或 Yamaha 744（可选）</td><td>Crystal CS4280</td></tr>
<tr><td>SCSI 控制芯片</td><td>无</td><td>Adaptec 7892 Ultra 160 SCSI</td><td>无</td><td>Adaptec 7892 Ultra 160 SCSI</td><td colspan="2">无</td></tr>
<tr><td>局域网控制芯片</td><td colspan="2">无</td><td colspan="2">Intel 82559 10/100MB</td><td colspan="2">无</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>规格 \ 公司</th><th colspan="2">Intel 公司</th><th colspan="3">精英公司
ECS</th><th>磐英公司
EPOX</th></tr>
<tr><td>主板型号</td><td>CC820</td><td>VC820</td><td>P6IC-A</td><td>P6IC-A+</td><td>P6IC-M</td><td>6CXA2</td></tr>
<tr><td>CPU 类型</td><td colspan="2">Slot 1</td><td colspan="3">Slot 1</td><td>Slot 1</td></tr>
<tr><td>支持 CPU 数量</td><td colspan="2">1</td><td colspan="3">1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>标准 FSB 频率</td><td colspan="2">100/133MHz</td><td colspan="3">100/133MHz</td><td>100/133MHz</td></tr>
<tr><td>最高 FSB 频率</td><td colspan="2">133MHz</td><td colspan="3">不详</td><td>不详</td></tr>
<tr><td>内存插槽</td><td>DIMM × 2</td><td>RIMM × 2</td><td>DIMM × 2/RIMM × 2</td><td>RIMM × 2</td><td>DIMM × 2</td><td>RIMM × 3</td></tr>
<tr><td>AGP 接口类型</td><td colspan="2">AGP 4 ×</td><td colspan="3">AGP 4 ×</td><td>AGP 4 ×</td></tr>
<tr><td>ISA 桥接芯片</td><td colspan="2">无</td><td colspan="3">无</td><td>无</td></tr>
<tr><td>PCI/AMR/ISA 数量</td><td colspan="2">5/1/0</td><td colspan="2">5/1/0</td><td>3/1/0</td><td>5/1/0</td></tr>
<tr><td>音效</td><td colspan="2">Sound Blaster AudioPCI 128</td><td colspan="3">CMI 8738</td><td>CMI 8738</td></tr>
<tr><td>SCSI 控制芯片</td><td colspan="2">无</td><td colspan="3">无</td><td>无</td></tr>
<tr><td>局域网控制芯片</td><td colspan="2">无</td><td colspan="3">无</td><td>无</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>规格 \ 公司</th><th colspan="3">技嘉公司
GIGABYTE</th><th>升技公司
AbiT</th><th>丽台公司
Leadtek</th><th>QDI 公司</th></tr>
<tr><td>主板型号</td><td>GA-6CXB</td><td>GA-6CX</td><td>GA-CXC</td><td>CX6</td><td>WinFast 9000RX</td><td>Centurie X1</td></tr>
<tr><td>CPU 类型</td><td colspan="3">Slot 1</td><td>Slot 1</td><td>Slot 1</td><td>Slot 1</td></tr>
<tr><td>支持 CPU 数量</td><td colspan="3">1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>标准 FSB 频率</td><td colspan="3">100/133MHz</td><td>100/133MHz</td><td>66/100/133MHz</td><td>66/100/133MHz</td></tr>
<tr><td>最高 FSB 频率</td><td colspan="3">150MHz</td><td>不详</td><td>不详</td><td>不详</td></tr>
<tr><td>内存插槽</td><td>DIMM × 2</td><td>RIMM × 2</td><td>DIMM × 4</td><td>RIMM × 3</td><td>RIMM × 3</td><td>RIMM × 3</td></tr>
<tr><td>AGP 接口类型</td><td colspan="3">AGP 4 ×</td><td>AGP 4 ×</td><td>AGP 4 ×</td><td>AGP 4 ×</td></tr>
<tr><td>ISA 桥接芯片</td><td colspan="3">WinBond W83628/9</td><td>无</td><td>无</td><td>无</td></tr>
<tr><td>PCI/AMR/ISA 数量</td><td colspan="3">5/1/1</td><td>5/1/0</td><td>5/1/0</td><td>5/1/0</td></tr>
<tr><td>音效</td><td colspan="3">Aureal 8810</td><td>Intel 820 AC' 97</td><td>Intel 820 AC' 97</td><td>Intel 820 AC' 97</td></tr>
<tr><td>SCSI 控制芯片</td><td colspan="3">无</td><td>无</td><td>无</td><td>无</td></tr>
<tr><td>局域网控制芯片</td><td colspan="3">无</td><td>无</td><td>无</td><td>无</td></tr>
</table>



规格 \ 公司	微星公司 MSI			大众公司 FIC	建基公司 Aopen	承启公司 CHAINTECH
主板型号	MS-6187	MS-6301	MS-6192	KC-19+	AX6C	CT-6CTA2
CPU 类型	Slot 1			Slot 1	Slot 1	Slot 1
支持 CPU 数量	1			1	1	1
标准 FSB 频率	100/133MHz			100/133MHz	100/133MHz	100/133MHz
最高 FSB 频率	不详			不详	160MHz	不详
内存插槽	RIMM × 3	DIMM × 3	DIMM × 2/ RIMM × 2	RIMM × 2	RIMM × 3	RIMM × 2
AGP 接口类型	AGP 4 ×			AGP 4 ×	AGP 4 ×	AGP 4 ×
ISA 桥接芯片	WinBond W83628/9			NS	无	iTE IT8888F
PCI/AMR/ISA 数量	5/1/1			4/1/2	5/1/0	5/1/1
音效	Intel 820 AC' 97 或 Creative CT5880（选装）			Crystal 4280	Intel 820 AC' 97	同微星公司产品
SCSI 控制芯片	无			无	无	（注）
局域网控制芯片	Intel 82559 10/100MB（选装）			无	无	无

规格 \ 公司	映泰公司 Biostar	梅捷公司 SOYO	SuperMicro 公司			
主板型号	M6TCF	SY-6ICA	PIIISCA	PIIISCD	PIIISCE	370SCD
CPU 类型	Slot 1	Slot 1	Slot 1			Socket 370
支持 CPU 数量	1	1	1			
标准 FSB 频率	100/133MHz	100/133MHz	100/133MHz			
最高 FSB 频率	不详	不详	133MHz			
内存插槽	RIMM × 2	RIMM × 2	DIMM × 2/RIMM × 2	DIMM × 2	RIMM × 2	DIMM × 2
AGP 接口类型	AGP 4 ×	AGP 4 ×	AGP 4 ×			
ISA 桥接芯片	无	无	无			
PCI/AMR/ISA 数量	3/1/0	5/1/0	5/1/0			
音效	Intel 820 AC' 97	Intel 820 AC' 97	Intel 820 AC' 97			
SCSI 控制芯片	无	无	无			
局域网控制芯片	无	无	无			

规格 \ 公司	伟格公司 SOLTEK		联胜公司 LuckyStar		艾崴公司 Iwill	
主板型号	SL-67K	SL-67K-2	6A820R	6A820D	DS133-R	US133-R
CPU 类型	Slot 1		Socket 370		Slot 1	
支持 CPU 数量	1		1		2	1
标准 FSB 频率	100/133MHz		100/133MHz		100/133MHz	
最高 FSB 频率	不详		不详		不详	
内存插槽	DIMM × 2/RIMM × 2	RIMM × 2	RIMM × 2	DIMM × 2	RIMM × 2	RIMM × 2
AGP 接口类型	AGP 4 ×		AGP 4 ×		AGP 4 ×	
ISA 桥接芯片	无		无		WinBond W83628/9	
PCI/AMR/ISA 数量	5/1/0		5/1/0		5/1/1	
音效	Intel 820 AC' 97		Intel 820 AC' 97		不详	
SCSI 控制芯片	无		无		无	
局域网控制芯片	无		无		Intel 82559 10/100MB（可选）	

编者按：现在大家看到的，是我们的820专题系列的第二篇文章。我们的计划是这样的，首先是820芯片组的技术分析，深入分析一下820上都有些什么新的东西，与以前的芯片组相比有什么不一样；然后，是一个尽可能全面的采用820芯片组的主板的特性参数列表，我们希望的是，每个购买820主板的读者，看了这篇资料都能从中获益；最后，是我们自己亲手作出来的820主板性能彻底测试，倒要看看折腾了这么久的东西究竟有多出色，820+Coppermine+RDRAM这个长久以来占着“梦幻组合”位子不撒手的东东有什么了不起。不过，收集各款820主板是一件艰巨的任务，而RIMM条又实在是太难找，所以评测一直没有完成。不管怎样，我还会继续努力，争取早日把新鲜热腾货真价实的满汉全席上全请读者诸君品尝！



黑客的攻击手段及用户的防守对策

北京 第四帝国

Internet上的朋友，你可曾想过，当你和“朋友”在聊天室里东拉西扯的时候，那个“朋友”正在偷偷浏览你的硬盘。如果你不知道如何保护自己，没关系，看完这篇文章吧。

一、ISP的信箱

当你去ISP申请开户时，它会免费给你一个信箱，这个信箱就是你的ISP信箱。以北京169为例，假设用户名为abc，则你的ISP信箱为：abc@public.bj.cninfo.net。发现了没有，“@”前的字符就是你的用户名，而且你信箱的密码和你拨号上网的密码是一样的。这就给黑客一个可乘之机。黑客只要破了你ISP信箱的密码，你的上网密码也就不保了。给你造成的经济损失就不用说了吧。

破解信箱的密码工具叫作EmailCheck。它须挂上两个字典：一个是用户名字典，一个是密码字典。只要你密码设得好，就不易被破，但163和169的缺省密码格式是a1b2c3d4，字母数字循环的8位密码，而且字母还是小写的。只要写个这样的字典，破163和169的密码只是时间问题了。所以，各位163和169的用户，把你们的这种密码改掉吧！

别以为你改了密码就万事大吉了。黑客可用超大型邮件炸弹给你造成更大的经济损失。一般ISP送的信箱只有1MB，超出1MB的信件要空间租用费，大约1000元/MB。如果有人给你发了个4MB的匿名信，那你只有去哭了。所以，鉴于ISP的信箱的缺点多，大家还是别用它与网友联系了。当然，也不要扔掉它，你还要用它与你的ISP联系呢。

ISP的信箱不用，那么我们去申请个免费的信箱吧。现在国内外提供免费信箱的站点太多了，申请完后再设置一下，如1MB以上的信件拒收等。再去申请一个转信服务，为的是让你的朋友能记住永久E-mail地址。好了，现在你可以放心和网友联系了。

二、电子邮件炸弹

电子邮件炸弹，英文是E-mail Bomb。它是黑客常用的攻击手段。相对于其它的攻击手段来说，这种攻击方法简单且见效快。邮件炸弹实质上就是发送地址不详、数量巨大、容量宠大、充满了乱码或污言秽语的恶意邮件。说白了就是邮件垃圾。由于每个人的邮件信箱是有限的，所以当邮件垃圾挤爆信箱时，正常的邮件就会给冲掉。同时，下载垃圾会占用大量的网络资源，常常导致网络阻塞，使用户不能正常工作。

KaBoom！是此类软件典型代表。它分为两个部份，即Mailbomber和Mailing Lists。其中Mailbomber是发炸弹的主要工具；Mailing Lists可以“帮”别人订一些无用的邮件组。有些自以为十分精明的人把自己的信箱设成自动回复，以为别人炸我100封，我再给他100封。可KaBoom！是对付自动回复的高手，它可将To和Mail都填写为同一个人的地址，而且用匿名邮件服务器发送。如果你收到100封垃圾，且你的信箱又是自动回复的，那么恭喜你，你现在有200封垃圾了。

对付邮件炸弹的方法有两个：1、在线浏览邮件，把没用的删掉。2、用邮件删除软件删除指定的的邮件，Bomb Squad是这类软件的代表。第一种方法速度慢，但不会误删有用的信件；第二种速度快，但极易误删有用的信件。建议两种方法结合使用。

三、ICQ炸弹

ICQ炸弹比起邮件炸弹来，更让人无法忍受。首先是一连串恐怖的叫声（有时持续2分钟），然后你便会看到一个蓝色的图标在不停地闪。这类软件的代表是ICQ Bomber，这个软件只要输入ICQ就行了，不需要知道对方的IP和Port，且可炸离线的人，缺点是漏自己的IP地址。

如果黑客发来了上千封垃圾，那么先看一封，上面应该有一个IP地址。不管那个IP是真还是假的，WinNuke炸他。如果此时你的ICQ是最小化，那么将其展成标准视窗，把有用的信息先浏览了，然后offline，运行ICQ Bomb Squad删除所有的垃圾信息。

现在有一种ICQ保护器叫War Forge ICQ，它可以监测你的ICQ Port，如果黑客攻击你，它就断开端口，让黑客无法与你相连，并告诉你攻击者的IP地址。呵呵，WinNuke上！给他个蓝屏吧。

四、关于IP

在网上每个人都有一个IP地址，我们通过这个地址与他人相连。IP地址的格式为：0.0.0.0，如

202.96.48.106。许多黑客软件都需要知道对方的IP地址才能进行攻击，所以在网上尽量不要让别人知道你的IP地址。

黑客查找对方的IP地址主要有3种方法：1、在聊天室里查；2、在ICQ里查；3、用工具查。

在聊天室里查IP是黑客最常用的一种方法。在不使用cgi的聊天室里，只要查看当前聊天室的源代码就能看见IP。在使用cgi的聊天室里，这种方法就派不上用场了，除非你十分了解这个cgi。不过有的cgi聊天室在进入时显示“紫鲸进入聊天室，他来自202.96.38.127”。后面那半句真是多余!

在ICQ中查IP是最简单的方法，只要在AddressBook里查看个人资料就行了。不过有的人IP显示为N/A，这说明他使用ICQ保护器了，用ICQ IP Finder还是可以查到对方的IP地址。

用工具查IP的成功率不高，因为当他连上服务器时显示很多用户IP。要从这堆IP中找到攻击对象的IP可不是件容易的事。

防止被对方查到IP的最好方法是使用Fake IP。这类软件的代表是Eyedent。它可在拨号后自动生成一个Fake IP。不过在ICQ下也可设置Fake IP，方法是在ICQmenu下选Perferences，在Perferences窗口下选Connection书签，然后在Internet Connection Type里选I'm using a permanent internet connection(LAN)，再选I am behind a firewall or proxy。单击Firewall settings，选I am using a sock4 proxy server，单击Next，在Sock4.Host下输入一个Fake IP，如202.99.35.108，最后再单击Done就完成了。

IP原子弹的威力可比前面的“炸弹”厉害多了。其后果是让你的系统出现System busy的蓝屏，呵呵，重起吧！这类软件的代表是Winsock和WinNuke。其中Winsock可以攻击Windows NT，WinNuke则是一个9行perl程序，可攻击Windows 9x。这类软件是利用Windows系统的漏洞来攻击你。这个漏洞是OOB（Out Of Band）引起的，OOB是TCP/IP的一种传输模式，也是Windows系统的Bug所在，这类软件的攻击原理是以OOB方式通过TCP Port 139向Windows 9x/NT传送Obyte的数据包。只要你的计算机连上Internet，且使用Windows系统，那么你就毫无防备地暴露在黑客的攻击下，黑客可以在3秒内令你的计算机系统崩溃。

解决的方法有5到6种：

1、使用固定IP。理论上，使用固定IP是防不住的，但事实表明攻击固定IP时经常失败。固定IP只要去ISP申请就行了，每月多交10元而已。

2、使用Fake IP。用IP原子弹攻击之前必须知道对方的IP，如果你使用Fake IP，那么黑客就无法攻击你了。

3、不用Windows系统。IP原子弹仅能攻击Windows 9x/NT系统，对于Unix、Netware、Os/2 warp都不起作用，所以大家还是用Linux吧。

4、用软件防护。有许多防IP原子弹的软件，如NakeNabber，它可以监视通过OOB发送过来的文件，如果有0byte的文件发送过来，它就截住这些文件，并告诉你发送人的IP地址。

5、下载软件来修复。如果你认为这些更改太麻烦，那么可以用下载软件来修复，这也是最稳妥的方法。Windows 9x的升级程序叫Winsock（不是攻击NT的Winsock，而是微软的升级程序，文件名为ws2setup.exe）；Windows NT的升级程序叫Service Pack。这些软件可封住Windows的漏洞，建议同时用Nuke Nabber和升级程序来防IP原子弹。

五、特洛伊木马

特洛伊木马（Trojan horse），这已经不是那个古老的传说了。在各种攻击手段中，它的危害是最大的。这类软件的代表有Back Orifice、Netspy、Back door、Net Bus等，其中Netspy是中文的。当目标的计算机运行了木马程序后，黑客可通过IP与目标连接。这时黑客可浏览你的硬盘，观察你的各种秘码和商业机密，也可删除你的重要文件，关闭你的计算机，并可监视你当前的操作。如果有一天你突然发现你的计算机少文件或不能启动了，不要感到奇怪呀。DDN用户更要小心了，你们的计算机是永久Online的，黑客随时都能攻击你。

要想防补木马的进攻有两个方法：1、不运行木马的客户端文件；2、架一座防火墙。

一般情况下，你不知道哪个文件是木马，只能使用事后检查法来判断。首先，从网上下载的软件和朋友给你的软件不要在线运行，一定要等offline后再运行。如果文件运行后无提示，那么八成是木马。赶快运行msconfig（Win98 only）和regedit，查看启动，把木马的启动命令行删除，并把Windows\System目录下的木马文件删除，木马就被彻底删除了。不过现在有一种软件，可以把两个文件合成一个EXE文件，但运行时，两个文件单独运行，不受牵连。这就是说木马可能隐藏在合法的程序中，太阴险了一点吧？举个例子：别人给你个ICQ，你运行了它，看到了安装画面，挺高兴。其实，就在你运行这个文件的同时木马已经潜入你的系统了。可怕呀！

对于DDN用户来说，架一座防火墙是最好的防护手段，它能有效地防护你的计算机，把（下转47页）



上海 王晨的

网星演义

第二回：谦逊可亲好人华军，团结恒心天骄三星

前言：书承上回，高春辉和RED的大名，各位看官自然耳熟能详。最近也收到了不少网友的来信，大多表示希望能够更多地了解到生活在我们身边的“网星”的故事，而不是那些可望而不可及的网络名流、大公司CEO的发迹史；一向信奉读者为上帝的我，自然感动不已，相信诸位以后看到的“网星”，会少一分功利官腔，多一分平易近人。

谦逊可亲好人华军

总听见有人说网上和现实生活中一样，一旦某人名气大了，就忘了自己是谁了。但我今天要为大家介绍的这个“网星”却绝对不会有丝毫的架子，因为他是个真正的好人，名曰：华军。

一、华军其人其站

华军：一个在网上和高春辉齐名的品牌站长，一个受网民爱戴尊敬的前辈；一个在生活中的好丈夫好父亲，一个年近不惑的中年人。

华军软件园：由华军一手创立、制作、维护（目前华军的妻子也参与维护）的软件下载站。1997年8月23日开通至今，每日访问量过3万，在各种类型的网站评比活动中，屡获大奖，是国内最好的软件下载站之一，素有“找软件到华军”的美誉。

二、创业的华军—感谢网友

用3天时间学会HTML，并做出自己第一个主页的华军，最初站点的名字叫做“小猫之家”（KITTY HOME），后来又改名为“华军的个人主页”，直到一年前，他才决定长期使用“华军软件园”这样一个大气的名字作为网站名称。顾名思义，他的站点是搞软件下载的，与上回介绍的高春辉一样，华军在网站建设中同样遇到了带宽不足与空间不够两大难题。幸运的他得到了很多网管的无私帮助，像“碧海银沙”、“天信热线”、“水泊梁山”的网管都曾给予他很大的支持。许多网友的关怀帮助，使华军克服了一个又一个困难。或许正由于那时华军深刻体会到友情的无价，才能在成名后，善待网友，帮助他人。

三、现在的华军—为了网友

99年年底“华军软件园”正式加入了“网胜”（多来米中文网），一时间网上沸沸扬扬，有的说“网胜一定给了华军不少钱”，有的说“连华军也卖了自己的站点，看来中国的个人站已走到了末路”……面对业内人士与网友们的种种猜测议论，华军如是说：“我和网胜只是合作，加入其IT频道，我的网站完全属于我自己。有的报刊讲的不正确！和网胜今后的关系如何，要看以后合作发展如何，到时再作决定。我的主页现在是我和我爱人一起更新的，她是学计算机的。我俩都有正式的工作，我的工作你知道（注：华军现在政府部门工作）；她在一所学校教计算机。今后发展肯定要找有能力的公司投资，把“华军软件园”做得更好，为国内网友提供更方便的服务！”

华军告诉我，如今在维护网站的过程中，他的妻子要比他做得更多一些，灵活一些，她主要负责日常更新，华军自己主要负责版面、服务器管理、对外联络、确定上哪些软件等，当然，日常更新华军每天也都做。

为满足大家的好奇，特此公布华军现在每日的工作流程：6点起床→查找软件、下载上传软件、更新主页、收EMAIL→7:30上班→12:00下班→查找软件、下载上传软件、更新主页→1:50上班→6:00下班→查找软件、下载上传软件、更新主页、回EMAIL→12:00休息。

四、永远的华军—亲近网友

无论是创业前还是成名后，华军一直秉承着自己谦逊可亲的性格，我想这或多或少和他在师范学校任教12载的工作经历有关吧。诚然，不论是个可有可无的文字友情链接，还是一个问好的E-MAIL，只要是给华军的，他一定会为你做好，会给你回复；不论你是个连HTML都不懂的菜鸟，还是一个名噪圈内的网络名人，他都会一视同仁，毫无鄙视之意。也许你会认为以我和华军的交情来这样赞扬他没有多大的说服力，但只要看到我们身边那些刚刚上网的初学者，那些从未与华军打过交道的普通网民，无不在那衷心感谢华军，赞叹华军的谦逊，就不难相信了。事实上国内许多个人站的后起之秀，共享软件的作者，均是通过认识华军，成为华军的朋友，得到华军的帮助后才有更好的发展的。华军是值得尊敬的，正所谓“一日的谦逊不可信，但数年如一日的谦逊让人不信也难”，当一个人在有了巨大声望之后，依然能够不被名利冲昏头脑，在任何时候待人接物均透露出一种莫名的亲切感而没有丝毫架子，任何人均能与之很好地相处，成

为他的朋友，这也许谓之“一种境界”更适合（在这点上，我想其他的IT名人们是该好好总结反省一下的）。记得华军曾说过：“Internet可以成就一个人，也可以毁掉一个人。请网友们注重修养，从网上吸取知识的营养，抛弃糟粕，让Internet造福人类。”从他的话中，我们可以清晰地看出他的为人。由于华军拥有这样一种谦逊可亲的性格，在华军周围拥有一大批拥护崇拜者也就不难理解了。

五、个人小资料

姓名：华军

网名：华军&newhua

年龄：36岁

网龄：4年

经历：1985年南京师范大学数学系毕业，师范学校任教12载，现在政府部门工作

曾获荣誉：2000年CNNIC用户推荐的优秀站点

索易1999全国二十个优秀个人网站第一名

“98网潮个人主页年度大奖”冠军

98年被163.net评为中国大陆最具影响力的十大个人站点

网站地址：http://www.newhua.com

E-MAIL：huajun@126.com

兴趣爱好：计算机网络、听音乐

对于中国互联网最想说的一句话：多为百姓着想、多为网民服务。

团结恒心天骄三星（“天骄创作室”三位骨干成员—吴冠军、雷鸣、罗诚）

早在95年，在《大众软件》等老牌电脑刊物上就经常能够看到“天骄创作室”的名字。如今你在网上又时时能够发现“天骄游戏时空”的身影。“天骄创作室”从当初的传统工作室演变成如今的网络工作室，他们的网站（天骄游戏时空）也由2年前的1、2千人的访问量，发展到现在每天数万人次的点击数；天骄的团结与恒心这两大法宝，起到了决定性的作用。也许是我不忍心将天骄的成员们拆开来一个个介绍，因此，下面的文字中，更多地体现出了天骄这个集体而非他们的某个成员。

一、天骄发展内幕

（一）山穷水尽疑无路

“天骄创作室”由吴冠军创始，成立于1995年，是国内最早以游戏为生的工作室之一，天骄游戏网站建立于1997年11月，也是国内最早的游戏网站之一。

和许多其他所谓的工作室不同的是：天骄有一间真正的工作室，坐落于上海西南角。最初天骄创作室所有成员都没有固定工作，或者说都把天骄当作自己的工作，所有日常开销和设备购买都靠微薄的稿费承担。他们的收入仅仅够维持生活和工作室日常开销，在这种情况下他们遭到了来自各方面的压力，最主要的压力是来自于家庭—谁都不愿意自己的子女把宝贵的青春花费在看不到任何希望的东西上。1998年下半年创作室陷入低谷，网站连续2个月没有更新。

也就是在这个时候，国内新兴的游戏网站如雨后春笋一般冒了出来，较有名的有极品飞车中文网、藏经阁、火狐狸游戏网站等。也许仅仅出于兴趣，或觉得这样放弃网站太可惜，天骄又重新开始更新网站了，并于同年11月底在顾懿（现“梦想家中文网”副总经理）的帮助下对网站进行了一次大改版，改版后由罗诚和雷鸣共同更新。

当问及天骄当初为什么会对网站失去信心时，罗诚说：“网站维护入不敷出、没有固定收入、看不到未来。数月前雷鸣差一点随便找一个工作把自己推销出去了事。那是网站最困难的一段时间，每次有放弃的念头时我们都会相互鼓励。幸亏当时坚持下来，否则今天我一定会后悔。”几个月以后，我们看到了数十个游戏网站自生自灭，大抵也是遇上了和我们一样的问题。

某一日GameZone的站长AC在网站上诉苦，说他坚持不下去了，我看到后很是同病相怜，并写了一封鼓励的信。但后来GameZone还是倒下了……这么多网站的关闭，我只有对自己说：“坚持坚持再坚持！”“任何时候都不会放弃！”这就是天骄的承诺，也体现了他们勇往直前，永不退缩的恒心。

（二）柳暗花明又一村

“坚持就是胜利”这句话一点儿也没错。天骄的网站在1999年夏天出现了转机，先是罗诚和雷鸣都找到了工作，于是温饱问题解决了。不久他们又在朋友的帮助下同两家广告商合作，网站开始有了收入。1999年10月，在祖国50周岁生日那天，罗诚和雷鸣对网站进行了一次大改版，改版后增加了很多栏目，充实了很多内容。不久以后天骄拥有了自己的顶级域名：www.tianjiao.net和www.teamjoy.net。改版后的天骄游戏时空访问量以惊人的速度上升，短短的4个月，网站已从2千的日访问量上升到4万，并且仍在以这个速度上升。这个成绩连一向自认为在网上见多识广的我都不敢相信，但它真的来了。

虽然有了这样的成绩，但是天骄并不满足，他们的目标是：把“天骄游戏时空”变为真正权威的商业性游戏网站，为此他们正积极寻找投资商。虽然他们也为自己的成绩骄傲，但他们表示决不会忘记这一切都是网友们赐予的，还多次示意会以行动回报喜爱天骄游戏时空的朋友们。



二、天骄团结本色

中国有句古话叫“分久必合，合久必分”，天骄从创始的艰辛到如今的辉煌，已经历了5载风雨洗礼；其间悲欢，恐怕只有他们自己知道。但是作为一个非正规的民间团体，他们却依然如当初刚成立时那般团结，这的确是很难能可贵的；尤其是当我看到“热点男孩”与“电脑家园”这2个当年国内个人网站的代表因成员间的利益冲突而相继内讧解散时，我对天骄团结精神的钦佩更是多了几分。

平日在生活中我与天骄的成员均可以兄弟相称，经过我的软磨硬套，终于从他们的口中得知天骄团结的秘诀大致有以下三点：1、对新加入的成员审核极为严格，并不是只要志趣相投，就可以加入天骄的；2、事先明确各成员间的分工，如果与某人有利益冲突的，事先说明；一旦参与其中，就要以天骄大局为重；3、所有成员都在同一城市（上海），定期聚集在一起开会讨论天骄今后的发展和成员间（天骄共有成员近10人，每人均有自己的职业）的相互沟通。

三、天骄三星资料

姓名：吴冠军
网名：无
年龄：25岁
网龄：4年
兴趣爱好：阅读、旅游
E-MAIL：tianjiao@online.sh.cn

对于中国互联网最想说的一句话：建立合理的网络交流规则，让网络中的游戏规则“在场”以剔除目前的混乱和泡沫成分，形成良性发展。

姓名：蒋侃
网名：雷鸣
年龄：24岁
网龄：3年
兴趣爱好：游戏、小说、诗词、足球
E-MAIL：tianjiao@163.net

对于中国互联网最想说的一句话：祝愿新世纪里中国的网络、网虫、网民都好。

姓名：罗诚
网名：nofear
年龄：25岁
网龄：3年
兴趣爱好：网络、游戏、摇滚
E-MAIL：nofear@21cn.com

对于中国互联网最想说的一句话：网络、游戏、摇滚的精神同出一辙。

（上接44页）木马拒之墙外。关于防火墙的功效，在这里就不多说了。

六、个人主页的安全

很多人都有个人主页，多数人都使用第三方的cgi文件来做自己的留言板和聊天室，这是很危险的。如果这个cgi把HTML打开，那么不怀好意的人就可用Java Script写个死循环（仅一行）贴到你的留言板和聊天室里，让你浏览到该处页面时死机。有的人在写cgi的时候就做了点小手脚，以便日后删改他人主页。总之大家还是用自己写的cgi比较保险，不过千万别写出个大窟窿哟。

七、关于密码

黑客攻击目标时常常把破译普通用户的口令作为攻击的开始。它的原理是根据网络上的用户常采用一些英文单词或自己的姓氏作为口令的实际情况，通过一些程序，自动地从计算机的字典中取出一个单词，作为用户的口令输入给远端的主机尝试进入系统，若口令错误就按序取出下一个单词进行下一个尝试并且一直循环下去，直到找到正确的口令或字典的单词试完为止。这类程序的典型代表是LetMeIn。

Internet上的服务器多为Unix系统。Unix一共有0x00–0xff共128个字符，小于0x20的都算是控制符，不能输入为口令，0x7f为转义符不能输入，那么总共有128–32–1=95个字符可作为口令的字符，也就是10（数字）+33（标点符号）+26×2（大小写字母）=95个。如果口令取任意5个字母+1位数字或符号（按顺序），可能性是52×52×52×52×52×43=16，348，773，000（即163亿种可能性）。但如果5个字母是一个常用词，估算一下，设常用词500条，从5000个常用词中取一个词与任意一个字符组合成口令，因每一个字母都分为大小写，所以其可能性为：5000×2×2×2×2×2×43=6，880，000（即688万种可能性）。但实际上绝大多数人都只用小写字母，所以可能性还要小。这已经可以用微机进行穷举了，在Pentium200上每秒可算3、4万次，像这样简单的口令要不了3分钟。如果用P200算上一周可进200亿次攻击，所以6位口令很不可靠，应用8位。建议在设密码时大小写字母、数字、符号混用。如K4#m!，8。像这样的密码，想写字典都没法写，太多了。

结束语

其实，这种“黑客”最多也只能算是二流黑客，真正的黑客是不会对普通网虫产生兴趣的，他们只对网络服务器感兴趣（也幸亏如此）。总之，大家只要在受到攻击时保持清醒的头脑就行了，千万不要乱了手脚，否则黑客就更来劲了。

本文中涉及到的防护软件，均可到http://lfcatsws.533.net/download.html下载。



小感"反璞归真"

上海　周克勤

近日好友来电，说他家中的电脑出了故障，进不了Win98了。好友求助，当然义不容辞，赶紧带上必备的工具包，骑车直赴好友家。到他家后，先简单询问了一下情况，便本着先软后硬、先简后繁的原则，开始检排故障。用98启动盘进入到DOS下，用sys命令向C：盘传输系统文件后，果然可以顺利进入Win98了。看来问题并不太严重。但在下面的操作中还是发现了一些小问题，如某些图标出现混乱，一些文件类型的打开关联出错。由于朋友事先并未备份过完好的注册表文件，于是再次退出到DOS下，运行scanreg命令来恢复系统自动备份的注册表文件，重启后果然一切正常。最后为了保险起见，又用最新的杀毒软件检测了一遍，并未发现任何病毒。从上述排除故障的情况来看，很可能是由于朋友的误操作破坏了系统的启动文件和注册表而产生故障。

好友见问题这么快便解决了，当然十分高兴，又是道谢，又是倒茶，还告诉我虽然他自己买电脑已快一年了，在Windows下的操作还过得去，可一看到黑底白字的Dos界面，就会不知所措，几乎没有在Dos下进行过任何操作。

好友的一番话我当时也没有太在意，可事后想想也颇有一番感受。确实，现在新接触电脑的朋友们几乎个个都是从Windows上手的，在真彩色的图形化界面下操作惯了，觉得又方便又直观，相比之下，Dos下的操作环境可真是太寒酸了。他们或是觉得Dos下的操作乏味无聊，或是觉得在Windows独当一面的今天Dos已没什么用了，所以真正去学一些Dos下操作的人并不多。从而导致了在不得不和Dos打交道时（特别是系统出错时）手足无措。

其实，电脑知识只有基础和专业之分，而无所谓有用和无用之分。个人电脑的操作系统本来就是由Dos到Windows逐步发展壮大的。Dos下的操作其实是一些基本但又十分有用的知识。所以，想告诉大家的是，在Windows大行其道的今天，学一些"反璞归真"的Dos下的基本操作，这完全是有益无弊的。

下面，举个Dos下的操作实例，以免大家说看完这篇文章后没有得到实在性的知识或启发。

有时，系统出了问题，在作进一步处理前，为了保险起见，可能要先将硬盘上的重要资料、文件备份到软盘上。由于平时都是在中文Windows下操作，为了方便，目录或文件名许多都是中文的。但到了Dos下，这些中文名都变成了无法识别的怪异的字符，无法对其进行操作。解决的办法有两个：1. 输入pdos95命令进入中文Dos，再用与Windows下相同的Ctrl+空格和Ctrl+Shift来打开和切换中文输入法，进行中文名输入。2. 第二种方法虽不如第一种方法简单，但笔者在这里写出来，只是想提供给大家一种思路。我们可用dir 〉temp.bat命令将dir 的显示内容输出到一个批处理文件中，如这里的temp.bat文件。（上述的"〉"为Dos中的输出重定向操作符）再用edit temp.bat命令打开这个批处理文件，删去除所需的表示中文名字符外的内容，加上所需的操作命令，如copy **** a:\（这里的****为表示中文目录名的字符），存盘退出。现在只需执行temp.bat这个批处理命令即可实现将中文目录名备份到软盘上。要对中文名目录或文件进行其他操作，可仿照上面的方法使用相应的批处理文件。

最后，希望大家看到这里能和我一样有一些感想和启发。

使用Win98中的"暗器"

陕西　董明峰

Windows用久了，心中不免有些厌倦。每天扑面而来的是各式各样新软件，买光盘装，网上疯狂下载，唉。一日闲来无事，突发奇想，Win98的安装目录下会不会有什么好东西呢？于是钻进c:\Windows\里翻箱倒柜地搜索了一番，果然是别有洞天，除了我们常遇见的文件和文件夹，比如Start Media、Meaia、Win.ini、Help，我还真带回来几个好东东，暗自庆幸，不敢独享，望多多指教。

1. Pdos.bat

如果没有UCDOS的中文平台，在DOS下运行中文程序或是想用汉字，就显得不方便。在Windows\Command\目录下的Pdos95.bat文件功能是在MS-DOS窗口中显示与输入汉字，使用起来也很便捷。

运行方法：在DOS的标识符下键入Pdos95，再按回车，一段加载程序后，即进入中文操作平台。我们可以用"Ctrl+Shift"来切换输入法，"Ctrl+空格"来



切换中英文，“Shift+空格”切换半角。要想退出中文平台，键入命令quit即可。只可惜，Pdos95下没有五笔输入法，对于熟悉五笔的朋友来说，是一个遗憾。

2. bootdisk.bat

Windows在系统崩溃无法进入GUI时，需要启动盘来引导系统，这时才猛然想起装系统时偷懒省去了创建启动盘的步骤，怎么办？（什么，找朋友帮助，太显不出老鸟风范了。）先试一试保存在Windows\Command\目录下的bootdisk文件，或许可以派上用场。

使用方法：在MS-DOS环境下cd到c:\Windows\Command目录下，键入bootdisk，按回车，屏幕上出现了要求选择软驱的提示，选择1或2后，即可以按照提示的做法插入软盘并开始拷贝文件，制作启动盘。

3. *.pwl

在c:\Windows目录下，我意外地发现了一个和我建立的登录用户名（dongmf）一样的以.pwl为后缀的文件dongmf.pwl,心理不免嘀咕，通过它可不可以看到登录口令呢。用了多种打开方式（包括DOS下的edit），均无效。一怒之下，把它剪切下来，放在别处。再次注销时，咦，选择登录名dongmf时居然屏蔽了输入密码框，点击确定即可进入个人设置。哇塞，太可怕了，这不是让别人可以轻而易举地进入我的个人设置，更改密码了吗？怎样防止呢？在下致力于此，险些把注册表搞垮，无奈实在能力有限，没有找到一种既方便又简洁的方法，还请各位“大虾”多多指教。

4. SFC（System File Checker）

尽管谨慎又谨慎，可有时还是难免一不小心误删了系统文件，赶紧求救于“回收站”，可它早已空空矣。怎么办？难道重装系统？你也太小看微软了吧，核心产品“视窗98”再不稳定，也不至于一个小文件丢了就重装。何不用一用Windows\System\目录下的“系统文件检查器”，运行它的方法很简单：点击“开始”菜单-程序附件系统工具-系统信息，在出现的系统信息编辑框中，打开工具下拉菜单，选择“系统文件检查器”（或在开始-运行中的文本框中输入sfc，单击确定）。

它含有两个单选框，一是检查改动过的系统文件完整性。它可以扫描出几乎所有的被删除，或非法修改过的系统文件，如果发现文件已损坏，它会提示你恢复原始文件。单击“设置”，可配置系统文件检查器去通知你所更改和删除的文件。在还原原始文件之前，“系统文件检查器”可以备份已有的文件，也可以根据文件夹和文件扩展各自定义搜索条件；二是从安装中提取并自动解压一个压缩文件（如驱动程序），在文本框中输入要提取文件的文件名，然后按照提示一步步操作即可。

5. sysedit

配置Win98启动加载，优化内存等等，常常要修改config.sys，autoexe.bat，win.ini，system.ini，protool.ini。每次修改前都要先让隐藏起来的它们现身，用记事本打开，一一修改后，为了安全起见，再把它们的属性改回。多麻烦。用到sysedit就省事多了，它最大的优点是All in one page。要修改哪个系统文件只需激活它的窗口。

它位于Windows\System\目录下，（多难找啊，微软也真是，这么好的小工具，藏得这么深），运行方法也很简单：在开始-运行中键入sysedit即可。

6. Dr.watson

Dr.watson位于c:\Windows\目录下，是一个用来诊断系统错误的程序。“Dr.Watson”可以在系统发生错误时拍下系统快照，它可以载获软件的错误，识别发生错误的软件，并提供错误原因的详细说明。它可以经常诊断问题并提供建议性的操作过程。

它的运行方法同系统文件检查器相同，在这里就不再细说了。启动后的“Dr.watson”图标将显示在屏幕右下角的任务栏里。要想检测系统文件，以生成系统快照，只需左键双击它的图标。检测完成后，会出现“Dr.watson”并生成系统快照的对话框，可以看到，生成过“查看”菜单下的“高级视图”命令项查看系统各个组件的诊断信息。

7. sysbackup文件夹

这个隐藏文件夹可让我好找了一通，备份注册表时系统总告诉我今天已经备份，可它备份到哪里去了呢。sysbackp正是Windows下的文件夹，它包含了因版本冲突，版本升级而备份的文件及其它自动备份的文件。我想其中最有用的大概要数5个注册表的备份压缩包文件了。它们分别命名为rb001，rb002-rb005。

当注册表发生错误想用备份替换时，可以有两种方法。一种是在Windows环境下直接用解压工具解压，解压好后有四个文件：system.dat，system.ini，user.dat，win.ini，（咦，怎么不是注册表文件，不用急嘛，Windows下的注册表信息就存放在Win98系统目录下system.dat和user.dat文件中。）然后只需进行替换生效即可；第二种方法是在DOS环境下输入命令scanreg，用Tab键选择“START”，进入后选择“View Backups”，即查看备份文件，根据日期选择最新的备份。选择RESTORE，赶紧重启看一看，注册表是不是已经恢复正常了。



怎么样，没骗各位“大虾”吧，其实，Win98下的好东东真是多多。就连Windows目录下的*.bmp图像也不可小视。前几日，突然发现一个问题，当Win98里多个用户同时存在时，一个用户用ACD SEE做桌面，其它用户做的个性化桌面也跟着变化，这怎么办。仔细查看了一番，原来用ACD SEE铺成的桌面的图像都被命名为ACD Wallpaper.bmp，存放在Windows目录下。遂进入Windows目录，把它的名字一改，哈哈，刚才的图像已经被保存为墙纸了，再也不怕被别人修改了。总之，笔者在此只当作抛砖引玉，希望更多的电脑高手们能齐心协力，共同把Win98下隐藏的宝物统统发掘出来。

Oicq“变脸”大法

广东　Fly

Oicq是一个完全中文化的互连网通信工具，它的方便、快捷吸引了大批的互连网用户，但它人物头像就那么几个，未免有些美中不足。但看过本文中介绍的方法后，你会发现，你将拥有一个非常个性化的Oicq！

首先，你要用Photoshop等图像处理工具做3张32pixelsX32pixels的图片（可以是你的照片，也可以是你喜欢的卡通图片），分别命名为yourname-1.bmp，yourname-2.bmp，yourname-3.bmp（尽量不要用数字1-66，它们为Oicq默认名称）。

第二步，把这3张图片复制到Oicq目录里的face子目录。

第三步，进入Oicq目录的face子目录，查找face.ini文件（如果你的系统默认ini文件属性为“隐藏”，请改为“显示”），双击该文件打开它，可以看见第一行有个数字198（该数字表明face目录下bmp文件的数目，要保持该数字与你的face目录下bmp文件数相同，否则会导致人物图像显示不正常），改为201。再把光标移到最下面一行，按该文件默认的格式，分别添上“yourname-1.bmp，yourname-2.bmp，yourname-3.bmp”（各占一行），保存后退出。

第四步，启动Oicq，进入“个人设定”，在“头像”下拉菜单里你会发现你刚加进去的图片（yourname-1.bmp），哈哈！还不快换上！：）

且慢，先别高兴得太早，以上四步只是一个准备工作，要想让你的朋友们也能看到你的样子，还得把yourname-1.bmp，yourname-2.bmp，yourname-3.bmp和face.ini这四个文件传给你的朋友，复制到他的计算机里Oicq的face子目录里。OK！大功告成！

注：1.本方法只在Oicq 99a Build 1005上测试成功，低于此版本的可能会导致人物图像显示不正常。

2.yourname-1.bmp为在线显示图像，yourname-2.bmp为离线显示图像，yourname-3.bmp为传送信息时与yourname-1.bmp交替显示动画效果。

正确区分计算机病毒与软硬件故障

湖北　李红波

近几年以来，随着计算机反病毒技术的发展，广大用户对病毒的态度从“谈毒色变”慢慢变成了“见怪不怪”，不过在经历了CIH病毒的大规模爆发之后，许多用户又开始有些“神经过敏”了，动不动就怀疑自己“中毒”，有的甚至经常格式化硬盘，这样不仅不能解决问题，而且还会影响硬盘的寿命。其实在各种计算机故障中，病毒只占其中的一小部分，很多类似病毒的现象都是由计算机硬件或软件故障引起的；另一方面，同时有些病毒发作时的现象又与硬件或软件的故障现象类似（如引导型病毒等），这给用户的正确判断造成了很大的影响。在这种情况下，我们该如何正确区分计算机病毒与系统软硬件故障呢？本人特意对计算机病毒及相关软硬件故障进行了一番对比，找到一些区分病毒与系统软故障的方法，现介绍给大家：

一、常见的病毒表现

1. 屏幕上出现一些不是由正在运行的应用程序显示的异常画面，如字符跳动、屏幕混乱、无缘无故地出现一些询问对话框等；

2. 当用户没有对软驱进行操作时系统自动读写；

3. 在排除磁盘故障的情况下出现用户数据丢失；

4. 磁盘文件的属性、长度发生变化；

5. 系统的基本内存无故减少；

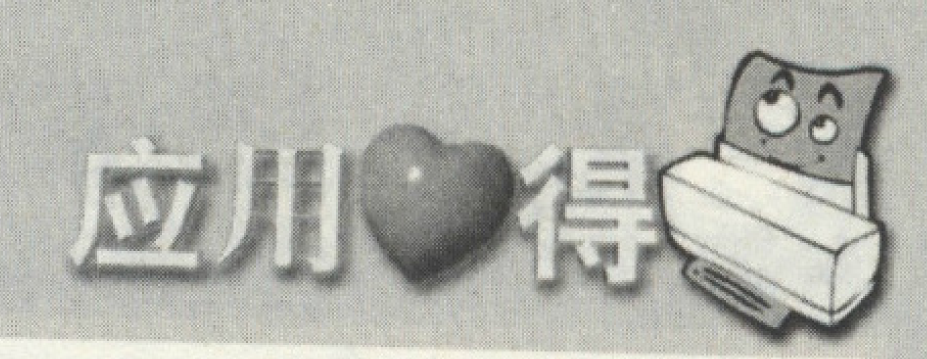
6. 磁盘出现莫名其妙的坏块，或磁盘卷标发生变化；

7. 系统在运行过程中莫名其妙地死机、系统自动启动等故障；

8. 计算机从事同一磁盘操作（如拷贝文件、存储文件等）的时间明显增加；

9. 应用程序的启动速度明显下降。注意，这里所说的启动速度并不是指Windows 98的启动速度，而是指启动普通应用程序的速度。

一般来说，系统在出现前面5种现象之后几乎可以肯定就是感染了病毒，我们应使用干净的DOS或Windows 98启动盘启动计算机，然后再对病毒进行清除；系统若出现后面4种现象，则有可能是感染了病毒，也有可能是系统其它故障所造成的，不过大家最好还是不要掉以轻心，使用最新版的杀毒软件对系统进行扫描还是很有必要的。



二、与病毒现象类似的硬件故障

1. 系统硬件配置不兼容：这种故障常在兼容机上发生。由于配件的不完全兼容，导致一些软件不能够正常运行，广大用户应将其与病毒区分开来，在自己组装计算机时应首先考虑配件的兼容性。

2. 电压不稳定：电压不稳对计算机运行有较大影响，如出现磁盘读写故障或文件丢失等，严重的时候甚至导致系统自启。建议电压不稳定的用户加装稳压器或不间断电源（UPS）。

3. 接触不良：接触不良所导致的故障有时会是你想象不到的，如显示器电缆与显卡接触不良时可能会使显示器显示不稳定；磁盘信号线与主板接触不良会导致磁盘读写时好时坏；软驱安装位置不对会导致软盘读写失效；打印机电缆与主机接触不良时会造成打印机不工作或工作现象不正常等等。

4. 硬件超频：超频可使电脑总体性能得到提升。不过超频在一定程度上确实会引发许多系统故障，如超频之后CPU散热不好经常会出现运行应用程序出错、死机等故障；若内存的速度达不到也会碰到类似问题；并且超外频之后经常会引发硬盘、软驱、光驱等外设运行不正常，从而导致文件读写失败；超频显卡也容易造成花屏、死机、黑屏等故障。这些都与病毒有些类似，因此广大用户如果对系统进行了超频，那么碰到上述故障之后应考虑恢复系统原始状态。

5. 磁盘故障：硬盘保存着计算机运行所需的全部数据，如果硬盘存在逻辑或物理上的问题，那么系统运行不可能正常。本人上一个硬盘"光荣"之前，系统就因为磁盘读写不畅而多次出现不能启动、运行过程中死机、无法安装Windows 98等故障，经常对磁盘进行扫描、碎片整理是排除此种故障的最佳手段。用户如果使用质量低劣或损坏、发霉软盘，则会把软驱磁头弄脏，出现无法读写磁盘或读写出错等故障。遇到这种情况之后，我们只需用清洗盘清洗磁头一般即可排除故障。

6. CMOS问题：CMOS设置对系统的效率有着非常重大的影响，如果用户的CMOS设置不当，那么系统很可能会出现一些莫名其妙的故障，如用户在主板的病毒检测功能开启的情况下直接安装Windows 98，则主板的病毒检测功能就会禁止安装程序修改硬盘引导信息，从而导致安装失败；CMOS的Cache设置也是非常关键的，用户若将Cache关闭，则系统运行速度会大大降低；还有，用户如果在CMOS中设置了不正确的硬盘参数，硬盘运行状态多半会出现异常，读写错误、文件丢失也就在所难免了。因此广大用户应设置正确的CMOS信息，尽可能地防止它们影响系统运行。

三、与病毒现象类似的软件故障

1. BUG：现在许多应用程序的设计都不太完善，经常出现这样或那样的BUG，它们都有可能引发一些莫名其妙的系统故障，广大用户应尽量避免使用那些设计不完善的应用程序。

2. 自动运行的程序过多：在DOS时代，系统启动速度降低意味着有可能感染了病毒，而在Win 98，这就是各种自动运行软件的"功劳"。大家都知道，目前许多软件在安装时都喜欢自作主张将自己添加到系统的启动程序组，这样系统启动时就会自动运行，这虽然对用户的操作带来某些便利，但启动时间过长却是绝对避免不了的了。另外，启动Windows 98时若运行了太多软件，系统资源就会下降，系统性能会变得相应不稳定。

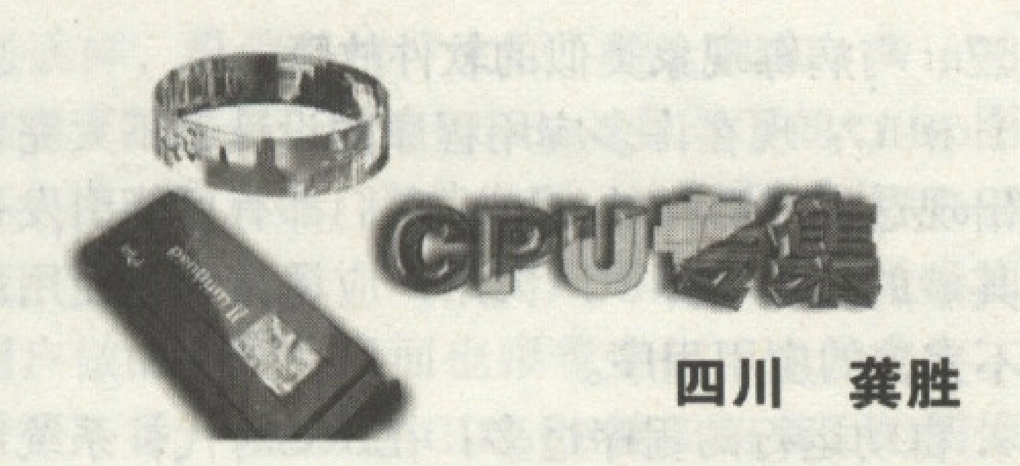
3. 软件冲突：许多软件之间存在着一定的冲突，同时运行这些软件时就会出现一些故障。如用户若同时启动了两种不同的多内码支持软件，那么很容易出现死机的情况；再如我们若使用诺顿的NDD对磁盘进行检测，系统就会禁止其它任何磁盘操作软件的运行。因此广大用户一定要掌握这些软件之间的冲突，避免同时使用它们。

4. 软件自身被破坏：如果因为磁盘或其他一些原因导致应用软件被破坏，那么计算机也会出现不正常情况，如Format程序被破坏后，我们若再使用它就很容易格式化出非标准格式的磁盘，这就会产生一连串的错误，它们当然与病毒没有任何关系。

5. 系统配置不当：许多软件在运行过程中都要求某些特殊环境，如果用户的计算机不能满足它们的要求，这些软件也就无法正常运行。这就要求我们掌握不同软件的要求，并分别针对它们给出不同的运行环境，保证软件的正常运行。

6. 软件与操作系统版本的兼容性：操作系统自身具有向下兼容的特点，不过应用软件却不同，许多软件都要过多地受其环境的限制，在操作系统的某个版本下可正常运行的软件，到另一个版本下却不能正常运行（如许多在DOS下运行正常的软件到了Windows 95的DOS中就无能为力了，同样，许多基于Windows 95的应用程序也无法在Windows 98中运行）。因此用户需要注意这些软件与操作系统的兼容性。

上面我们介绍了常见的病毒现象，并列举了许多与病毒相似的软硬件故障，希望对广大用户的日常操作有所帮助。不过我们在学习、使用计算机过程中还有可能会遇到更多问题，所以广大用户要多阅读、参考有关资料，了解检测病毒的方法，并注意在学习、工作中积累经验，就不难区分病毒与软硬件故障了。



四川　龚胜

山西　郑浩强问：我是一个电脑的初学者，请问CPU的含义究竟是什么？

答：CPU是"Central Processor Unit(中央处理单元)"的缩写，它是电脑中最关键的部件，被喻为电脑的"心脏"。一般谈到的CPU，是指在IBM PC及其兼容机中所使用的CPU，也就是大家平常所说的X86系列CPU或Intel兼容CPU。CPU是个人电脑技术发展的核心，它的发展与变化，牵动着整个电脑市场。

河北　李林问：现在CPU的类别很多，什么Socket 7、Slot 1、370等等，弄得我眼花缭乱，能否详细介绍一下有关CPU类别的情况？

答：1978年，美国Intel公司首次生产出16位的微处理器，并命名为i8086，其中使用的指令集人们也称之为X86指令集。以后Intel陆续生产出更先进和更快的新型CPU，都兼容原来的X86指令，被称之为"X86系列CPU"。从1978年Intel制造出第一片i8086以来的短短２０年，CPU已经发展到第六代的 Pentium III，并且64位的第七代芯片也即将推出。目前主流CPU从封装形式来看主要分为两大类：一种是传统针脚式的Socket系列，另一种是插卡式的Slot结构。

1. Socket 7

电脑从486开始普遍采用Socket插座来安装CPU，从Socket 4、Socket 5一直延续到现在的Socket 7。Socket 7是方形多针脚ZIF（零插拔力）插座，插座上有一根拉杆，在安装和更换 CPU时只要将拉杆向上拉出，就可以轻易地插进或取出CPU芯片了。Socket 7插座不但可以安装Intel公司的Pentium、Pentium MMX，还能安装AMD公司的K5、K6和K6－2，Cyrix 公司的6x86、6x86MMX和6x86 MⅡ及IDT公司的Winchip C6，适用范围非常广。Socket 7系列也是CPU进入Pentium（奔腾）时代后最常见的主板构架，采用Intel的HX、TX等芯片组。其主要特点是66MHz的标准外频（最高到83MHz），一般提供双电压供电机制（即CPU内核电压与I/O电压不同），有PCI及ISA插槽可以支持所有PCI及ISA接口的设备,VX、TX等芯片组还支持168线的SDRAM。

2. Super 7

这应该算是Socket 7系列的升级版本，一般采用VIA的MVP3、ALD 5等非Intel芯片组。与Socket 7相比主要有两点改进：将总线频率提高到100M（最高到133M）以上，提供了AGP插槽，可以使用AGP显卡；向前支持Socket 7所支持的所有CPU，目前主要与AMD的K6-2配合，构成廉价的"基本PC"。K6-2仍然采用Socket 7插座式封装，但将对外前端总线频宽提升到100MHz。最新上市的K6-Ⅲ也将运行在Super 7构架的主板上。

3. Slot 1

与Socket 7相比，Slot 1是完全革新的CPU插槽。它是一个狭长的242引脚的插槽，与采用SEC（单边接触）封装技术制造的Pentium Ⅱ处理器紧密吻合。除CPU插槽有较大差异外，Slot 1构架的主要特点与Super 7非常相近。Intel的440BX 芯片组是专为支持100MHz以上前端总线频率而设计的，并对AGP技术提供完善的支持。Slot 1是目前主板的主流构架，支持的CPU有Ietel的 PentiumⅡ、Pentium III、Celeron及Celeron A系列CPU。Slot 2与Slot 1基本类似，是专用于PⅡ服务器的一种CPU同主板的接口，在440GX、NX芯片组的支持下与Intel的高端产品Xeon配合。

4. Slot A

AMD K7所用的Slot接口，被称为"Slot A"，在物理结构上和Intel的Slot1接口可以完全互换（即从外表看上去完全一样），但两者在电气性能上完全不兼容，为K7所设计的芯片组或主板将不能使用Intel的CPU（甚至包括局部总线）。AMD称，按照这个设计，生产厂家可以从现有市场上得到所有所需的原材料部件。

5. Socket 370系列

这是Intel在低价电脑逼迫下吃的"回头草"。Intel一度曾希望其拥有专利保护的Slot 1 构架能抛开AMD和Cyrix的追赶，独享CPU市场，但事实上却反而为对手创造了生存空间。插座型的Celeron产品具有370条针状引线(与296针的Socket 7插座不兼容)，以便在以后处理器内核升级时提供足够的引线。乍一看，它与Socket 7的MMX "黑金刚"非常相似，但它们并不完全相同，因为二级CACHE的缘故，Socket 370的要大些。通过转换卡，370 CPU也可以在只有Slot 1插槽的主板上用。目前Intel最新推出的新型PⅢCPU，也采用了Socket 370的封装形式。

重庆　小强问：最近我看到AMD将于今年推出基于Aluminun技术的CPU，请问，客观地讲，在铜导线与铝导线的电气性能方面，到底孰优孰劣？

答：所谓铜技术实际上是采用铜这种优良的导体来代替铝用于集成电路中晶体管间的互联，从而可以在相同条件下减少约40％的功耗，并能轻易实现更快的主频。比如IBM公司为苹果公司的新型iBook提供经过特殊设计的铜工艺芯片，这种耗能很低的芯片可以使iBook能够用一块电池工作一整天。铜技术的优势主要表现在以下几个方面：一是铜的导电性能优于现在普遍应用的铝，而且铜的电阻小，发热量小，从而可以保证处理器在更大范围内的可靠性；其二采用0．13μm以下及铜工艺芯片制造技术将



有效提高芯片的工作频率，并能减小现有管芯的体积。不过铜技术的专利绝大多数掌握在IBM和Motorola公司手中，而非一项公开的技术，所以Intel认为铜技术只有在0.13μm以下的生产工艺中才能产生效益，计划在1GHz以上的CPU中才采用该技术。AMD对铜技术的反应则要积极一些，将通过与铜技术专利的另一个主要持有者--Motorola的合作来优化AMD处理器的能力，在今年，就将采用铜技术来生产定位于高端市场的K7。总而言之，今后新型CPU采用铜技术将是大势所趋。

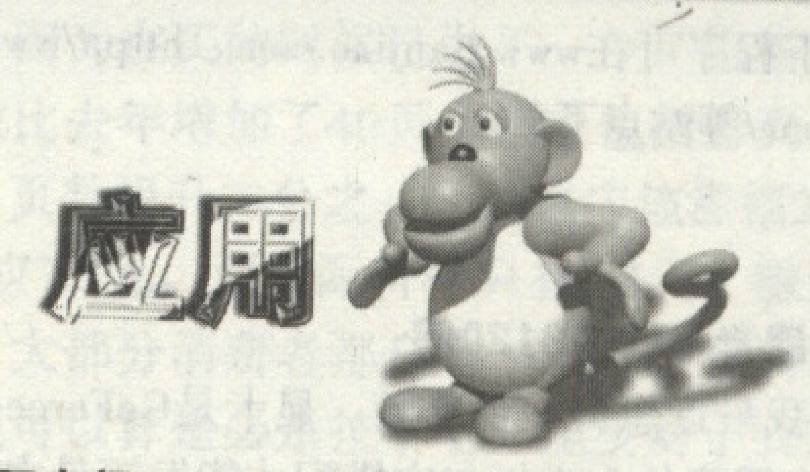
北京　王晓红问：我想请教一下，笔记本电脑所用CPU与台式机CPU相比，有什么不同的特点？

答：作为计算机的心脏，CPU直接关系到计算机的性能。在这种压力下CPU一直是计算机所有部件中更新换代最快的。然而反映到笔记本电脑上就不那么明显了，由于笔记本电脑自身的限制和高速处理之间的矛盾使得笔记本电脑的运算速度一直落后于台式机。笔记本电脑的内部空间狭小，发热部件多，散热相对困难。而CPU随着运算速度的提升散热片不断加大，甚至加装风扇以加速散热。因此笔记本电脑需要与之配套的专用CPU。这就造成先有台式机CPU而后有笔记本电脑CPU，使得笔记本电脑的更新滞后于台式机。

随着Intel推出笔记本电脑专用PⅡ、PⅢ CPU，笔记本电脑的运算速度有了大幅提升，其性能已直逼台式机。新型笔记本电脑专用PⅢ MOBILE CPU采用0.18微米制作工艺，具有最高500MHz的主频，集成了一些控制芯片组和热敏元件，采用专门的MMO超小封装模式，与台式机CPU一样具有双重独立总线架构（D.I.B）、动态执行技术、MMX2等技术和一个整合到处理器芯片内的512KB二级高速缓存。另外，为了适应笔记本电脑对散热的特殊要求，MOBILE CPU还拥有内置能量管理的特性，此项技术可以保证处理器在进行运算时得到严格的能耗管理，极大地提高可靠性。

在586时代有些厂家直接将台式机CPU用于笔记本电脑，这十分有害，其结果可能直接导致笔记本电脑死机频繁，损伤机器、影响寿命。与台式机CPU相比笔记本电脑专用CPU的功耗很低，比如PII 300MHz处理芯片的电压仅为1.6V，功耗为10多瓦，有效地降低了电池的负载，延长了电池的使用时间。

问题解答



读者　阿杰问：

机器配置为MMX200 32M内存 4.3G硬盘，我把硬盘平均分成2个区。可近来已连续两次发生D盘丢失。我试着对它进行维护，可每次都出现一个提示框，我不知如何退出这个实用程序。上一次出错时，在FDISK中查出是D盘的逻辑分区丢失了，我只好进行格式化。可是因为我的应用程序和数据大部分装在D盘上，每一次损失都很大。不知你们是否有其它办法（已查毒）？

答：您叙述的问题不是很清楚，但你的硬盘是4.3G而且只分了两个区，所以笔者推测可能是FAT32分区的问题。部分Windows 95的程序和不少DOS的磁盘操作程序（含杀毒软件）对FAT32分区支持得不是很好，因此经常会发生诸如损坏分区表的问题，建议改用FAT16的分区模式使用，即将硬盘分为3个以上的区，这样的话兼容性就会大大改善。此外你也要注意一下硬盘是否有物理损坏情况。

湖南　苏旅

读者　朱梁问：

每次开机第一次进入游戏，点击图标后都有好长一段时间黑屏，要过四五分钟才会出现主界面，第二次或以后进入游戏却一切正常。等到下一次开机，第一次进入游戏又会有这种现象，特请来信赐教！

答：解决这类问题也没别的技巧，需遵循“先软后硬，逐一替换”的原则，从软硬件两方面来考虑。软件上一般是先查病毒，然后调整系统资源、系统设置、更新驱动程序、重装应用程序等，实在不行的话就得重装操作系统。在排除软件问题后若故障还无法解决,就应当将你怀疑有问题的硬件逐一替换。比如你遇到的问题很可能与显卡有关，就先换一块显卡试试。

四川　龚胜

天津　心剑问：

请问在我的Creative 3D Blaster Banshee上如何能正常运行《极品飞车--孤注一掷》，如果只能看到花屏的话--呜呜……

答：3DFX的Voodoo Banshee由于工作原理特殊，因此在部分游戏中存在着一定的兼容问题。解决办法是安装该游戏的Voodoo Banshee补丁程序，此外还需要确认一下显示卡的设置是否正常，有没有被大幅超频等。

该补丁程序可在www.tianjiao.com、http://www.pchome.net/ch/Game/等站点下载。

湖南　苏旅

读者　LDD8120问：

我最近想买一台电脑。显卡是GeForce（DDR），但我不知需要什么主板与它搭配才能发挥最大效能。最好能支持133MHz外频，价格最好在900元左右。不知奔驰的那款888元的怎样？万分感谢！

答：GeForce目前是显卡中的“极品”了，配VIA PC133的主板当然也可以，但最好配高档点的主板，比如采用820芯片组的主板，或K7套装等，以避免出现供电不足等问题。象GeForce256 这样的耗电大户，如果主板的AGP槽供电不足的话，容易产生死机、不稳定、易在3D游戏中死锁等现象。有些主机板采用了Super2 AGP 技术，单独对AGP供电，可提供高达20A的电流。

四川　龚胜

读者　张某问：

270兆硬盘装Win98，之后硬盘压缩，一个月后系统错误无法启动。进行格式化，发现模拟硬盘与主硬盘全找不到了，用FDISK也没用，请问有没有什么软件可以修复？

答：将硬盘低格后再FDISK，这么小的硬盘不要装98，装个袖珍95就可以了，还可以再装一点应用程序。

北京　totti



2000年1月下“疑难求解”广东方歌吟问：

《隐藏的危机》中第二关炼油厂人质为何不跟着走？如何上下竖梯？

答：第二关中只要炸毁四个油库，杀死看守战俘的卫兵后回到任务开始的地点，即可过关。至于那个战俘不用理他（他要不是个“呆子”要不就是个“叛徒”，反正不会跟你走）。爬竖梯嘛，对正梯子按“u”键（就是从尸体身上捡物品的键），再按前或后即可上下了。下梯子时要小心可别掉下去，虽说死不了，可要是正好碰上敌人那就惨了。

北京　fdp

2000年2月上“疑难求解”广东航海迷问：

《大航海时代4》中的“铁甲船”和“巨型阿拉伯桨帆并用船”如何取得？本人已把攒来的钱全投资到长崎和卡里克特了，但仍一无所获。

答：在《大航海时代4》中，有一些超级战舰是玩家们“可望而不可及”的，换句话说，大家只能眼巴巴地看着电脑对手拥有某些战舰，而自己却根本没有机会得到它们！很不幸的是，您提及的两种战舰都属于这种情况……怎么样，是不是很失望呢？没关系，小弟我已经将一个可以彻底解决这种不公平现象的游戏补丁送到了《大众软件》的补丁铺中。具体的补丁说明和使用方法请参见《大众软件》2月上的124页，而该补丁您也可以在3月份的《大众软件CD》中找到。

zip工作室·牧童

北京　刘德磊问：

《世界足球经理》中：怎麽管理球队纪律，如何算是达到效果了？怎样聘请教练?游戏有无终结？

答：球队纪律可以在“球队-战术编辑”中拚抢中调节。聘请教练和队医可以去“财政-职业中心”。这个游戏没有终结。不过越往后玩，速度也就越慢。

北京　totti

2000年2月上“疑难求解”读者Hateler问：

（1）《明星之梦2》中天使的羽衣需要三样宝物，请问该如何找？（2）《明星之梦2》中主角能否与别人结婚，该如何办？

答：(1)天使的羽翼（服饰店）、人鱼的眼泪（郝友乾）、精灵的祈祷（徐心宁）。

(2)有四位男主角可以发展，分别是欧凯文、黎华、郝友乾和王瑞恩。

读者　溜达



江苏　刘辉颖问：小弟在玩《轩辕剑3》时遇两处难题：一、打开一教室中宝箱时，会放音乐，你按地板重弹一遍才能打开，顺序如何？二、在海中升起的岛上，打败所有敌人后，让我在岛上四处看看，下面该如何继续（从威尼斯出海时）？

四川　丁咏春问：小弟在玩《银翼传承》时，在第四关“快到甲板上去”时，无论如何也无法过关（我把敌人杀完了），请问如何过关？

读者　julei问：我在玩《麻烦大了》时，进入冰山寻找羽毛，走到一处不能退回，有些机关但不能按，而且中间有一个高台，敌人在上边不断向我踢石头，我用蜜蜂打他也没用。望大家指点？

读者　姚乃明问：怎样才能在《鹿鼎记二部曲》中得到八本《四十二章经》？





本期讨论题目：“我看《大众软件》改版”

对于杂志改版，众读者积极发表看法，其中不乏中肯建议，我们会逐一采纳，下面选登部分来稿，供深入探讨参考。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

吉林　郝雨男：我看到贵刊2000年第一期时，甚至怀疑其为增刊。首先是封面，令我有“惊艳”的感觉，最出色的地方是书脊那条黄色勒边，令人感到贵刊有收藏价值。“大众软件”四字大小、色泽都恰到好处，封面更是破天荒地让人满意，古朴厚重的画风将《大众软件》的档次又提升了一阶。在这里提个建议，为了将贵刊的品位拔到同类刊物不敢想象的地位，最好将书加一条护腰（就是那种三指宽的纸条，横绕书一圈的那种），上面可加印最新出版游戏图片或大量实用网址，价格提它一毛两毛无防，重要的是让人看了觉得贵刊像收藏品。页码扩得好！书在手里有了沉甸甸的感觉，应用和娱乐各占一半，以中插为界，处理得很好。惟一的缺点是彩页，再也找不到当年看书先看彩页的感觉了，全都是广告，彩页正是放游戏图片的地方嘛！

QUAKE战士·桃酥：今年的3期杂志已经安安稳稳地在我的书架里面了。改版的感觉真好啊！不说别的，就这封面，我就很满意，比以前强多了，书脊上的“大众软件”四个字是个很好的创意，只不过有拽着人买，一年不买齐，字就不全的嫌疑。嘿嘿！对了还有一点，书皮又卷了，我可是北京的，别拿空气湿说事。还有，我也很希望大众软件可以开设一个新栏目，让广大的玩家可以把自己的资料写上，交笔友。

读者　梁山伯：说实在的，栏目实在是看不出做何改版，倒是每页右上角根据栏目所搭配的小插图还是蛮有趣的。比如“攻略指引”这个版块所搭配的手指的图片，真是一指点明题意。页码的增多，无疑对读者是一大福音，可以一次看个够。价格方面还可以让人接受。因为在买的时候已做了一个“价格比”。今年的页数比去年增加了40页（还未包括彩页），去年共88页，页数提升二分之一。价格应该涨幅2.5元，加上5元，应7.5元。而实际价格只有6.5元（赚到啦、赚到啦）。大部分消费者都会有一些贪便宜的情绪，这样的改版可以算是必杀技了吧，至少对于我这种对诱惑没有抵抗力的人是如此的。

吉林　RURY：不管是从那议论纷纷的封面来说，还是那不算过瘾的88页内容来说，都可谓随着千禧年的到来一起换了面，从内容、质量、彩页、信息、硬件评述与TOPTEN等，还有值得一提的《大众软件》CD第一期，我怎么说呢？请看：

“这是什么？怎么出了《心跳回忆-表白你的心》？怎么在这出，大众软件不是要出版的吗？”

“是大众软件CD！”

“什么？这是大众软件？！”要不是那四个大字提醒我，我是怎么也不会想到那以往用个土气得不能再土气的封面包装的大众软件CD。

对于我，还有几位“老师”（我的前辈，比我学电脑多两三年的人），一直都等着第一期大众软件CD，直到今日才拿到，内容虽好，但出版也太慢了，内容我是一点都挑不出毛病，可以说是十分喜欢。《大众软件》改版改得到底怎么样？关键还在于大众软件编辑们，创意还是有的，内容丰富，质量一流，只是速度过慢了。

读者　孙慧娟：今年一月份《大众软件》改版后，我本应马上就买一本，可因为我个人的财政问题，我晚买了几天，没想到我这一“失手”成了千古恨，没能买到这一期。以后就走遍了哈尔滨的大街小巷（夸张了一点点）。我是见书店就进，遇书摊就问，整整找了两个多星期，答案都是统一的三个字—“卖完了”。因为有了上一期的经验，《大众软件》2000第二期刚刚到书摊我就买了一本。对改版后的《大众软件》我没有更多的意见，因为我毕竟只买了一期改版后的《大众软件》，光是看改版后改变了的封面、内容、版面设计等，就知道你们下了不少的工夫。不过，我还有一点意见：改版后的《大众软件》，里面的广告太杂乱了。我知道增加广告是为了减少成本，增加杂志的收入……，可也不能什么地方都加广告啊！比如在“应用心得”和“问题交流”两个栏目之间，“秘技屋”和“晶合聊天室”之间……

在路灯下看POPSOFT被冻僵的W·H：全新改版着实让我欢喜。POPSOFT的封面向来是很有特色的，

今年也不例外，全新的风貌，不一样的感觉，更醒目的刊名、刊号，缩小了但变漂亮了的竖置的条码，位置不错！但同时我还想提点意见：虽然封面给人以沉稳、扎实的感觉，可整体的色调似乎太死、太暗。还有刊名的四个字如果3D效果再突出点，颜色再漂亮点，金属质感（反光处理）再强些，视觉效果可能会好些。书脊（就是装订线一侧，印有刊名、刊号的那一条地方）用土黄色太难看，不如用蔚蓝色。还有书页码是不是可以用再大点的数字印到页左或右下角上，就是印有“大众软件”“POPSOFT”的那条横线上靠页边的地方，这样会醒目些。我还有一个发现，书脊上靠中段的那一条色块，把二十四期以第一期靠左，书脊朝外的方式立在书架上，就会出现“大众软件”字样，这是个很好的创意。如果我猜中了，搞美术和创意的同志请原谅我揭穿了你们的“诡计”，因为这是一个用心的读者对POPSOFT所持有的特殊感情。

江苏　励风：《大众软件》给我的新鲜感越来越少，《大众软件》的特色也所剩无几。《大众软件》无论从外观、内容还是版块安排上都与现在市场上的大批电脑类读物那么的相似。唯一值得称道的地方是《大众软件》中文章的文笔还是很不错的。好不容易等到新千年《大众软件》改版，不过改版后的效果似乎仍不很理想。这一次就只跟你们说封面吧。《大众软件》的封面风格似乎一直在究竟是用3D美术画呢还是游戏海报画之间摇摆不定。这可以从今年1月份那两本杂志封面上看出来。依我看封面既不要用3D美术画面也不要用游戏封面，理由很简单，因为现在市面上的电脑类刊物的封面也不外乎这两种。《大众软件》如果继续现在的封面形式，那么别人是很难从一大堆封面类似的杂志里很快找到她的。那么应当用怎样的封面呢？我认为作为一本一直视振兴中国电脑业为己任的杂志应当扮演起“中国的《Time》”这个角色。说到这里，想来诸位也应明白到底应该在封面上登什么了，没错，正是那些英雄们的大头照！当然在杂志内还要配一篇人物专访，年末的时候还可以办一个“年度风云人物”评选。

读者　李强：

对主编来说每次改版都是过刑场，不知何时自己也到绞架下；

对小编来说，每次改版都是过油锅，不知这次自己掉几斤份量；

对于读者来说，每次改版都是过天平，不知是否钱包会高高翘起。



但改版还是受欢迎，我们这儿一位苦读三个月不见《大众软件》的先生看到新版，大叫“都改成这样了！”然后就只剩空手发呆的我了。

最令人感到高兴的莫过于中国游戏报道登台亮相，这真是救命的水、火、粮食、棉衣……总之已经成为生活必需品了。第二数《实用软件》扩版，上不了网的人的绝对福音，专题综述和专题企划终于很分明了，（去年有些不很分明，如《科乐美访谈》本应属企划），而且有些可以说令人感动，专题企划实在是不可多得的仅次于《中国游戏报道》的好栏目。问题交流中见到更多的实际性问题了，而且也不像某时那样专业得令人敬而远之。读编往来的大众论坛实在是长见识的好地方，从IT到经济到政治到世界，全方位多角度，三维立体，陆海空……但谁是谁非希望贵刊略加引导，以免愈解愈惑。其次，攻略指引不但更完整，而且更有条理了，《帝国时代Ⅱ》和《银色幻想》好，实在是好！但模拟天堂怎么被打发到前线地带去了？广告页好象也多了！第一期中插如果做成《轩辕剑3》年历，一定会大受欢迎的！

读者　大脸猫：改版三期了？但好多不好的东东还是没变，譬如说每一期都是一样的广告。还有那些无聊的攻略引导，我不明白有那么多好游戏为什么老介绍这些？是不是你们收了他们的钱，还是买通了老编？能不能征求一下玩家意见？我建议开一个栏目，在给TOPTEN投票同时，也写出希望看到的攻略。这样就不会浪费10多页的篇幅了。还有就是能不能增加晶合聊天室的篇幅，我想这是大家最关心的一个栏目了，每个人都希望在《大众软件》看见自己的想法，有一种成就感。就说我吧，给《大众软件》投了好多稿，但都象石沉大海，一点音信都没有，我的心都碎了。每次都希望能看到我的文章，但是每一次都在失望。我想我坚持不住了，也许也有好多象我一样的人吧！也许……但是，如果加大篇幅的话，我想我们的机会会更多的。也会越来越支持《大众软件》的。

下月讨论题目：“Intel Vs AMD”——AMD K7攻势如潮，两夺最高主频桂冠；Intel匆忙应战，PentiumⅢ全线降价。AMD能否割据江湖？Intel能否收复山河？我们期待着您的宝贵意见。请大家发信到reader@popsoft.com.cn或访问club.popsoft.com.cn进行即时交流。（关于本题目的讨论发言将在2000年第6、7期杂志上刊登）

读者　三道茶：由于疏忽忘记订阅今年的《大众软件》，且笔者所在地方购买《大众软件》不是很方便，请问能不能破月订阅？破月订阅是否免邮费？汇款到哪个地址？另外，今年第2期还能不能买到？

答：现在还可以订阅全年的，破月订阅的话邮费是否减免要看实际情况。汇款到我们的邮购中心即可，还有问题可直接向邮购中心咨询。

读者　chunmao：本人是大众软件的忠实读者，大众软件每期必买。而且更喜欢购买合订本收藏，但99年第3、4季度合订本至今还没有看见。不知是否已经发行，如发行哪里有售。

答：第3季度合订本已经发行，销售渠道同大众软件杂志一样。至于第4季度合订本当你看到此消息时，也应制作完毕，这可不是跳票，全是鲲的配套光盘惹的祸。（怎么又是鲲？）

甘肃　韩冰：我是贵刊的忠实读者，在购买了《心跳回忆－纪念手册》之后，看到介绍了许多相关产品，如music cd&其他周边产品，非常感兴趣，不知是否有的卖，若有，能否得到清单一份？不胜感激！

答：目前《心跳回忆》的音乐CD及其它产品还没有国内代理。

大众　读者：你们在今年的1、2期大众软件目录边的“2000年1月光盘目录”上说特别赠送《心跳回忆－表白你的心》简体正式版，但是在1月份CD上赠送的游戏却是演示版，请告诉我，也告诉我们全国千千万万个心跳迷究竟原因，谢谢。

答：首先多谢这位仁兄对我们的支持，其次再谢词语间不甚犀利，有些朋友对我们的工作还是谅解的，即使有些迷惑也还能平心静气地询问，在这里我先说一件令我心痛几天的事，有一读者来信其中对我们的刊物批评一番后还说能够看完此信，你就是一个合格的编辑了，作为杂志编辑，我非常希望听到批评与意见，它能帮助我们认识自己的不足，从而不断升华自己，但作为我个人不愿看到批评信件中的武断与不负责任的批评，不过告诉大家，我可是仔细看完那封信了。言规正传，1月CD是因新闻出版管理机构的相关规定而有所调整，所以改为演示版，但其内容与正式版相差无几，只是没有音轨。

上海　章鹏程：1月10日至1月28日，这19天每天去一次书摊，可总被告之“1月大众软件CD”未到，我不想用罢买来威胁贵社，因为这不是一个忠实读者应有的行为，只有冲动者才会这么做。于是，小弟每天翻阅1999年12月上、及2000年1月上、下大众软件杂志，欲从中得到精神支柱，突然见2000年1月上杂志中的编辑部报告中有一段文字，使小弟深得安慰：由鲲把持的“大众软件产品组”在去年跳票频频……新的一年里，如有延期行为，将在10名陪审团成员陪同下，沿京杭大运河，从北京游到杭州去（游泳姿势不限）。不知此次CD事件算不算跳票，如果算的话，那就有劳诸位一定要督促“鲲大人”从北京游至杭州了！对了，千万别忘了叮嘱他，到了长江，掉头往东游至上海，向上海的读者做个解释。我想这应该难不倒那条大鱼鲲的吧！

答：谢谢这位忠实读者对我们十分十分的支持，不过关于光盘的拖期也是因为需要通过新闻署审批的原因，并且就此事我询问了相关编辑，他说大概需要3个月的时间才能将周期调整过来，因此，对于近3期的光盘还是会晚一些时间面市，到时希望众忠实读者相互转告，能够谅解。

读者　Peter·周：盼星星、盼月亮，终于盼到《心跳回忆－纪念手册》发行了，精心阅读之后感觉不错，但对于你们的印刷质量，真是令我大失所望，问题就在最宝贵的彩页中竟少了从镜魅罗到早乙女优美的人物介绍，这样的礼物可真是有点太过分了。

答：一句话，一万中的万一让您碰上了，此纯属于装订错误，可以更换。

上海　读者：我在大众软件第一期“游戏畅谈”这个栏目中看了3篇关于《铁路大亨Ⅱ》的文章，感到对我玩这个游戏有一定启发，但是仍然觉得不太全面，最近几期大众软件我都购买了，但未曾见到有《铁路大亨Ⅱ》的详细攻略和战术指导，所以就写了这封信，请教为何？

答：做为杂志的补充，我们现在的周边产品有大众软件CD光盘及光盘手册、攻略手札和一些单独发行的游戏攻略本，如《大航海时代Ⅳ完全攻略》、《异尘余生Ⅱ完全攻略》，你所问的攻略刊载在1999年12月出品的《攻略手札3》中。



大众软件 CD目录

2000年第3期（总第34期）

A盘

新手学堂：

---新手教程：精雕细琢II

---跟我学用系列：谁与争锋（下）

---课外读物：虚拟光驱软件Virtual Drive完全上手指南

新新视野：

---CG画册：10余幅精美CG

---动画岛：The Dukes Of Hazard
Half-life Opposing force
Interstate'82
Urban Chaos

---新片大赏：极品飞车V
麻烦大了
霹雳小组III

---余音绕梁：平湖秋月
ALL TIME HIGH
MUSIC BOX DANCER
OUR SUMMER SONG OF LOVE

碟中网：

---中文mud武林外史专题站

休闲天地：

---同人小说：三国游侠传（八、九）

软件长廊：

---InoculateIT V5.0个人版

---Dreamweaver

---Ultra Edit 7.0

---MicroSoft Internet Explorer 5.5（5.50.3825.1300）完整版

---“赢证”股票分析系统——大众软件特别版

B盘

特别赠送 “五行视界”视力保护软件

攻略指引：

---看攻略：科隆战记、潘多拉

---逛书屋：安魂曲、神奇传说III、龙神、鹿鼎记II

前线地带：

---游戏DEMO：创世纪IX——升腾
三国伏魔传

---补丁升级：《雷神之锤III》修改器
《雷神之锤III——竞技场》补丁
《主题公园世界》的小游戏
《古墓丽影——最后的发现》补丁
《星际争霸》战网防黑客补丁

杀手学堂：

---杀手教程：万智牌天地

---听指引：QUAKE III初学者向导、达摩、帝国时代II、最终幻想VIII、狩魔猎人III：圣血、轩辕剑III

大众文存：

---2000年2月杂志（上、下）（HTML版）

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。



大众特区

InoculateIT V5.0个人版
梦幻网页Dreamweaver
PowerDVD V2.5
新视觉MP3 V2.0
程序员的好助手——UltraPad
Big5码和GB码交流的好工具——中华神差
Pictures Screen Saver
国产的Gif动画制作软件——Gif tools
网页背景选择器
HTMLComp
Color Browser 2.0
Arles
专业的显卡测试软件——3DMark 2000
每天备份最重要
3721极品飞猫
另一款国产下载工具——网络蚊子
疯狂的"疯狂搜索"——Carzy Search

工具宝库

Camtasia
Winslide 2000
Ultra Edit 7.0
Perfect Disk 2000
8051 Integrated Development Environment 1.06
TransMac for Windows
Hard Disk LED
PC Clean
WIN COOLER
·全国律师考试资格参考内容
Win hex 16位编辑器
词汇博士
我的助手
炒家2000智能选股系统
输入法修复器
复印机模拟器
超级改名
碟友
CPU Indicator
Data advisor
实用计算器

反毒堡垒

KILL95/98客户端升级文件
KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win95/98平台升级文件
KILL for NT升级文件(服务器&客户端)
瑞星99世纪版升级程序
瑞星标准版升级程序
瑞星查毒版
VRV标准版升级程序
VRV急救专家
pc-cillion最新病毒码659
kv300+升级程序
金山毒霸 V2000.02.10 测试版
Norton AntiVirus 病毒库2000.02.07

硬件周边

S3 Savage 2000显卡最新驱动9.01.12版
Logitech罗技全系列鼠标最新驱动9.00 build 87完全版
Matrox PowerDesk最新5.50.010 Beta版
Yamaha雅马哈声卡公板最新驱动4.07.1040正式版
VIA威盛芯片组主板VIA AGP最新4.00版
Aureal A3D声音最新驱动3.10版
nVIDIA TNT/TNT2/GeForce256显卡公板最新驱动3.76多语言版

网络纵横

MicroSoft Internet Explorer 5.5(5.50.3825.1300)完整版
GETRIGHT 4.1.2
超星图书阅览器3.4 BETA6中文版
超星图书阅览器3.4BETA6英文版
32-bit Fax x9.14.01
Fax Mail for Windows v9.14.01
Fax Mail Network n9.14.01
ICQ 2000a Alpha v4.18 build 3086
Oicq99 bulid201

声光色效

CDH TrayPlay
DRS 2006
Unreal Player MAX
JPEG Optimizer
AI Picture Utility
AllView
AudioSphere
CyD GiF Studio Pro
EasyCD
ScreenTaker

趣味小屋

Dyna Frame 99
彩色跳棋
Snow for windows
打火鸡屏保
自制电子贺卡
芭比娃娃屏保
糟糕的发型师
饲养恐龙
太阳之死的主题桌面
铁拳III主题桌面

厂商展示

"赢证"股票分析系统——大众软件特别版

B

游戏DEMO

创世纪IX——升腾
三国伏魔传

补丁升级

《DirectX 7.0a中文版安装程序
《雷神之锤Ⅲ》修改器
《雷神之锤Ⅲ——竞技场》补丁
《主题公园世界》的小游戏
《古墓丽影——最后的发现》补丁
《星际争霸》战网防黑客补丁
《星际争霸》高达1.06版补丁
《魔兽争霸Ⅱ》战网版修改器
《轩辕剑3》修改器
《轩辕剑3》怪物识别补丁
《电视梦工厂》无敌存档
《大航海时代Ⅳ》补丁
《太阁立志传Ⅲ》补丁
《战争地带Ⅱ》修改器
《奇迹时代》修改器
《潘多拉盒子》中文版补丁
《天子传奇》补丁
《飙风战士》修改器

特别鸣谢:
音乐支持: 白 勺
片头动画: 晶合虹彩
病毒监测: 北京冠群金辰软件有限公司







广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的____彩色____黑白广告中看到________公司(厂家)

产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：________ 年龄：________ 电话：________ 职务：________

工作单位：________________

通信地址：________________

邮编：________________

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第5期）

姓　名		性　别	□男　□女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递　□ 专题综述　□ 专题企划　□ 特别情报
□ 实用软件　□ 硬件评析　□ 中国游戏报道　□ 前线地带
□ 网络时代　□ 应用心得　□ 游戏赏析　□ 攻略指引
□ 问题交流　□ 读编往来　□ 游戏畅读　□ 游戏剧场
□ 有宇天书　□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

神龙 PARADISE 主板 BX5 第一块全面支持Coppermine的Socket370/BX主板



神龙BX5主板四大特征

- **Socket 370接口**
  安装Coppermine无需转接卡，性能更稳定
- **外频支持66-150MHz**
  充分发挥Coppermine优异性能
- **支持133MHz4分频**
  在133MHz以上支持PCI4分频/3分频
- **最低支持1.3V电压**
  Coppermine安全超频

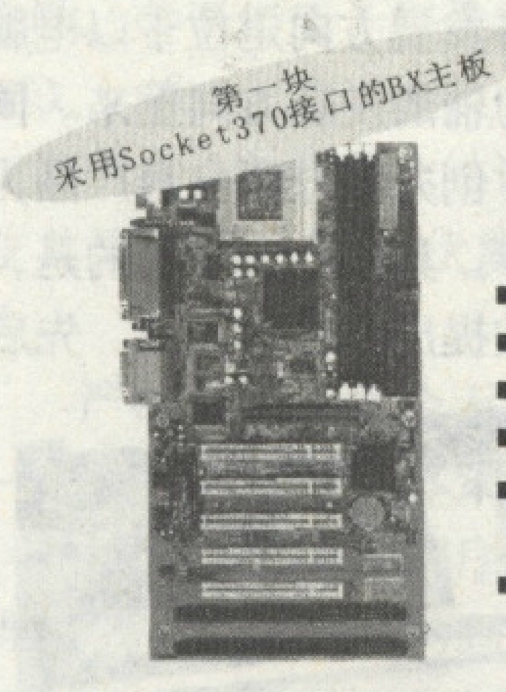
Intel最新FC-PGA封装的Coppermine系列PIII CPU以优异的性能、理想的性价比和极佳的超频性，成为高性能机器首选CPU。不过，要保证Coppermine成功超频，主板需要满足三个重要条件：

1、4分频设计保证PCI运行于33MHz

2、支持1.6V电压（Coppermine工作电压）

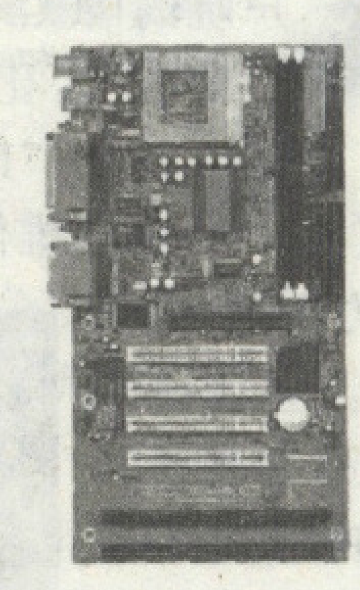
3、支持150MHz总线频率

神龙BX5—为Coppermine量身定做的主板



神龙BX5

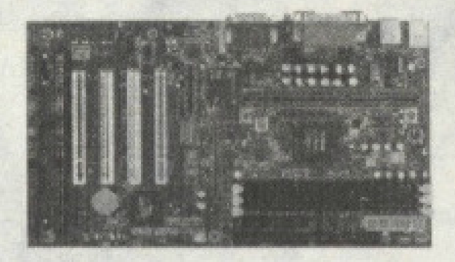
- 采用Intel 440BX芯片
- 独具的Socket 370插槽，免转接卡
- 支持Celeron/PII/PIII微处理器
- 强力支持最新的Coppermine铜矿处理器
- 独具主板4分频技术
  充分发掘PC超频潜能
- 稳定支持150MHz外频



神龙ZX5

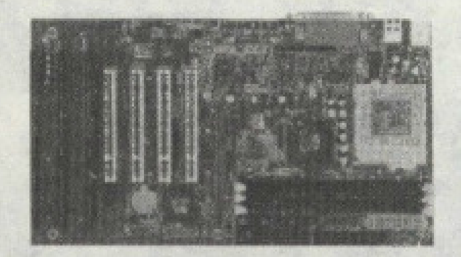
- 采用Intel 430ZX芯片
- 支持Celeron/PII/PIII微处理器
- 支持最新的Coppermine处理器
- 全面超越133MHz外频
- 独具主板4分频技术
  超频更稳定

神龙6VBA



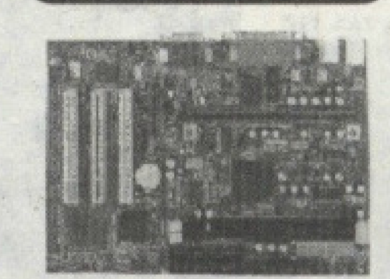
- 采用Apollo Pro133芯片组，Slot1结构，PC133规格
- 一根AGP，四根PCI，两根ISA，三根DIMM，一根AMR
- 板载AC 97音效芯片
- 支持Ultra DMA66通道
- 支持外频达150MHZ
- PC99规格

神龙V370A



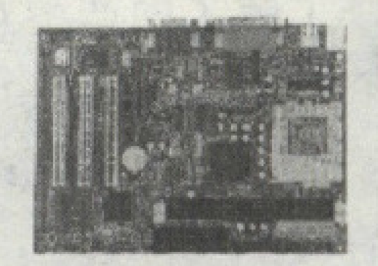
- 采用VIA芯片组，Socket370结构
- 采用Switching电压设计
- 一根AGP，三根DIMM，四根PCI，三根ISA
- 内建USB接口
- PC99规格

神龙6WXA4



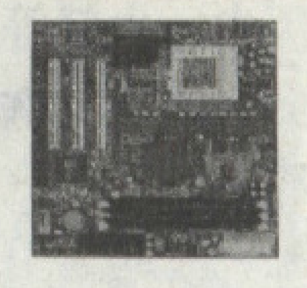
- 采用Intel 810芯片组，Slot1结构
- 三根PCI插槽，一根AMR插槽，两根DIMM插槽
- 内嵌AMR软猫和USB接口
- 支持Ultra DMA66通道
- 板载AC 97音效芯片
- PC99规格
- 内建AGP显卡

神龙3WXA4



- 采用Intel 810芯片组，Socket370结构
- 三根PCI插槽，一根AMR插槽，两根DIMM插槽
- 内嵌AMR软猫和USB接口
- 支持Ultra DMA66通道
- 板载AC 97音效芯片
- PC99规格
- 内建AGP显卡

神龙6SIB



- 采用SiS620芯片组，Slot1+Socket370双子星结构
- 板载PCI64位声卡
- 板载AGP显卡
- 一根AGP，三根PCI，一根ISA，三根DIMM
- 支持Ultra DMA66



神龙主板品牌拥有：深圳市新天下实业有限公司

各分公司：深圳 0755-3244127　广州 020-87592843　北京 010-62610289
上海 021-62569980　南京 025-7715137　成都 028-5568409

关注奔驰系列，请访问网址：http://www.chinaparadise.com

各地区指定经销商：

上海国微	021-62534176	广州联通	020-87592234	武汉瑞昌	027-87645510	南京普雷	025-3371987	沈阳蓝天	024-23887784	河南汇科	0371-3832305	陕西四班	029 -5514969	重庆八达	023-68790080
上海一方	021-62475834	广州华众	020-87590121	武汉慧林	027-87858501	南京雷鸣	025-3608336	大连蓝天	0411-3640171	郑州菲创	0371-3945116	杭州华瑞	0571-8868129	重庆深渝	023-68636917
上海润卓	021-64673920	广州中辉	020-87592872	武汉新设想	027-87862335	南京金万普	025-3614079	大连特雷	0411-3640627	贵州康普	0851-5816438	杭州海山	0571-8086050	汕头天亿马	0754-8169686
上海安泰	021-54900262	广州众恒	020-87575021	南昌七喜	0791-6255570	湖南同力	0731-4156501	长春全达	0431-5640487	贵阳科源	0851-5831861	温州新华	0577-8361330	汕头海硕	0754-8851173
上海飞灵	021-54900427	广州欣荣	020-87542754	福州天泽	0591-3375579	湖南企远	0731-4125500	吉林勃讯	0432-2485258	贵阳创世	0851-5867616	温州中普	0577-8348498	新疆东玮	0991-5833746
中国大恒DIY	010-82622588	广州枫桦	020-87575520	昆明派格	0871-5182324	湖南惠友	0731-4119130	合肥天地	0551-3654714	济南邦得	0531-8012341	苏州珠江	0512-5308515	新疆恒利	0991-5827443
北京菲世曼	010-62588508	广州新巨人	020-87541247	南宁垣硕	0771-2616356	徐州前进	0516-5765967	合肥金伟庆	0551-3630982	济南亿海	0531-6402421	苏州明瀚	0512-5517713	乌市忠信	0991-2813708
北京天旭城	010-62620660	成都新达	028-5572041	内蒙古思维	0471-4302725	徐州捷成	0516-3813326	哈尔滨八喜	0451-2547474	青岛腾飞	0532-3840278	常州三高	0519-6663399	柳州航科	0772-2804510
北京卿云岭	010-62645090	成都新先河	028-5530318	山西同舟	0351-7230871	宁波鑫安创	0574-7286481	哈尔滨博呐哲	0451-2549693	青岛同济	0532-2735909	扬州超能	0514-7324725	柳州垣生	0772-2801635
北京东方同辉	010-82626169	甘肃索达	0931-8847295			宁厦金科隆	0951-6012589	无锡新科海	0510-2740111	石家庄四维	0311-6679684	扬州怡海	0514-7327144	舟山蓝天	0580-2037104
天津瑞腾	022-27370875														

大宇和它的轩辕剑

撰文：枫若轩
策划：本刊编辑部

世外悠悠隔人间，不忍凄凄乱世烟……

伴着凄婉的丝竹之声，赛特屹立在孤碑前，尽管那上面都是些奇形怪状不认识的方块字，可他却不由自主随口念了出来，心中油然而生一种苍凉之感。自己身上这古怪的中国瓷器是何来历？为什么其中别有洞天？难道这瓷器、这石碑、这奇怪的文字和自己的身世有什么不为人知的联系吗？

以上情节想来大家不会陌生吧，千禧年前夕，大宇终于将诸多中文RPG迷苦苦期盼了一年多的经典续作《轩辕剑叁：云和山的彼端》带到我们面前，成功延续了这一颇有传奇意味系列的生命力。《轩辕剑》系列在国产游戏历史上，其重要性和影响力丝毫不逊于大宇另一部家喻户晓的RPG《仙剑奇侠传》，甚至资格远比后者为老，被奉为“中国风格”RPG的鼻祖（其实同期还有《侠客英雄传》等中文RPG，但其影响力很难与《轩辕剑》相比）。应当说，《轩辕剑》系列一直紧紧伴随着中文RPG那并不平坦的发展之路至今，见证了国产游戏历经的一切风雨沧桑，了解它的历史，也就等于间接了解了国产游戏的发展史，现在，就让我们回溯并不算很长，但游戏业却在其中历经了翻天覆地变化的时间河流，一起去追寻《轩辕剑》的过去，现在和未来吧。

说起《轩辕剑》，就不得不提及大宇资讯公司及其旗下的DOMO小组，大宇——这个名字本身就是一种象征——品质的象征，荣誉的象征。其出品游戏数目并不多，但在玩家心目中，它是当之无愧的“国内游戏业NO.1”，这并不仅仅因为它有《仙剑》、有《大富翁》、有《轩辕剑》，也不仅仅因为它有“狂徒”、有DOMO、有“天使”，更多的是因为大宇出品的每一部游戏，即便不是大作，但绝对是精品。一直恪守着“宁缺毋滥”原则，颇有些类似金庸大师写武侠的立场，得到玩家信任（要知道这点说着容易，做起来有多难）自然不足为奇。

新一代玩家头脑中往往有个错误认识，以为“大宇资讯”和韩国大宇（DAWOO）有着某种联系，甚至有些人还把它们混为一谈。其实，后者是专门生产汽车的，而前者则是以游戏开发为主的资讯娱乐公司，除了名字相似，两个公司一点瓜葛都没有，风马牛不相及。

大宇资讯于1988年4月27日成立于台北市重庆北路，成立之初只是经手一些普通的电脑资讯业务，1989年才将发展方向定位于以电脑游戏为主，其他资讯为辅的发展方向上来。同年，公司成立研发部，创办以介绍自身产品为主的杂志《软体之星》。具有决定意义的是，小组结构的开发模式被提出并付诸实施，先后



成立了DOMO小组、狂徒创作群、天使小组等中坚力量，并推出自己的第一部游戏。

资格老一点的玩家肯定不会忘记《仓库世家》吧，这部90年代初的益智小游戏是大宇初试啼声之作，游戏虽小却可玩性十足，赢得玩家的一致赞誉。但要说1990年对公司（甚至可

以说对国产游戏界）最重要的事就是DOMO小组在《创世纪》、《魔法门》等欧美RPG和《勇者斗恶龙》、《古大陆物语》等日本RPG各霸一方的时候，发行了第一套原汁原味的中国风格RPG——《轩辕剑》。

故事背景被设定于古代中国传说中的人类与神魔之战，最终人类失败。若干年后（好像是十七、八年），游戏主角学艺初成，下山到江湖历练，并在路上结识了两位好友共同闯荡，降妖伏魔，快意人生。

严格来说，拿今天的眼光看《轩辕剑》算不上一部优秀作品，总体策划显然缺乏经验，剧情很短且较为混乱幼稚，程序设计也有毛病，BUG不少，惟有极富中国风味的画面还算给游戏加了一个点，不过，它毕竟是中文RPG的“处女作”，任何缺点错误都可以原谅，而且推出之时正值武侠小说盛极将衰而未衰的“后武侠时代”，原汁原味的中国武侠RPG——仅凭这个名头就足以令玩家兴奋不已，熟悉的故事背景、人物形象、建筑风格，是任何“游侠”、“骑士”、“德鲁依”之流难以企及的。《轩辕剑》让始终无法融入欧美RPG文化氛围的玩家过了一把瘾，仿佛看到国产游戏未来的一线曙光，因而引起极大反响，大宇借此机会正式奠定了自己在游戏业界的地位。

接下来的几年，大宇进入高速发展期，无论是技术的加强、人才的培养，还是出品游戏的数目，都有突飞猛进的势头，连续推出当时国内技术水准最高的3D视角游戏《破坏神传说》等多部著名作品。公司迁址到台北市忠孝东路后，又制定了“以自产游戏为主”的基本方针，并先后将几部后来都成为经典系列的游戏开篇：《天使帝国》、《魔法世纪》、《大富翁》等投放市场，作品打入香港、东南亚及韩国等地，可谓风光无限。

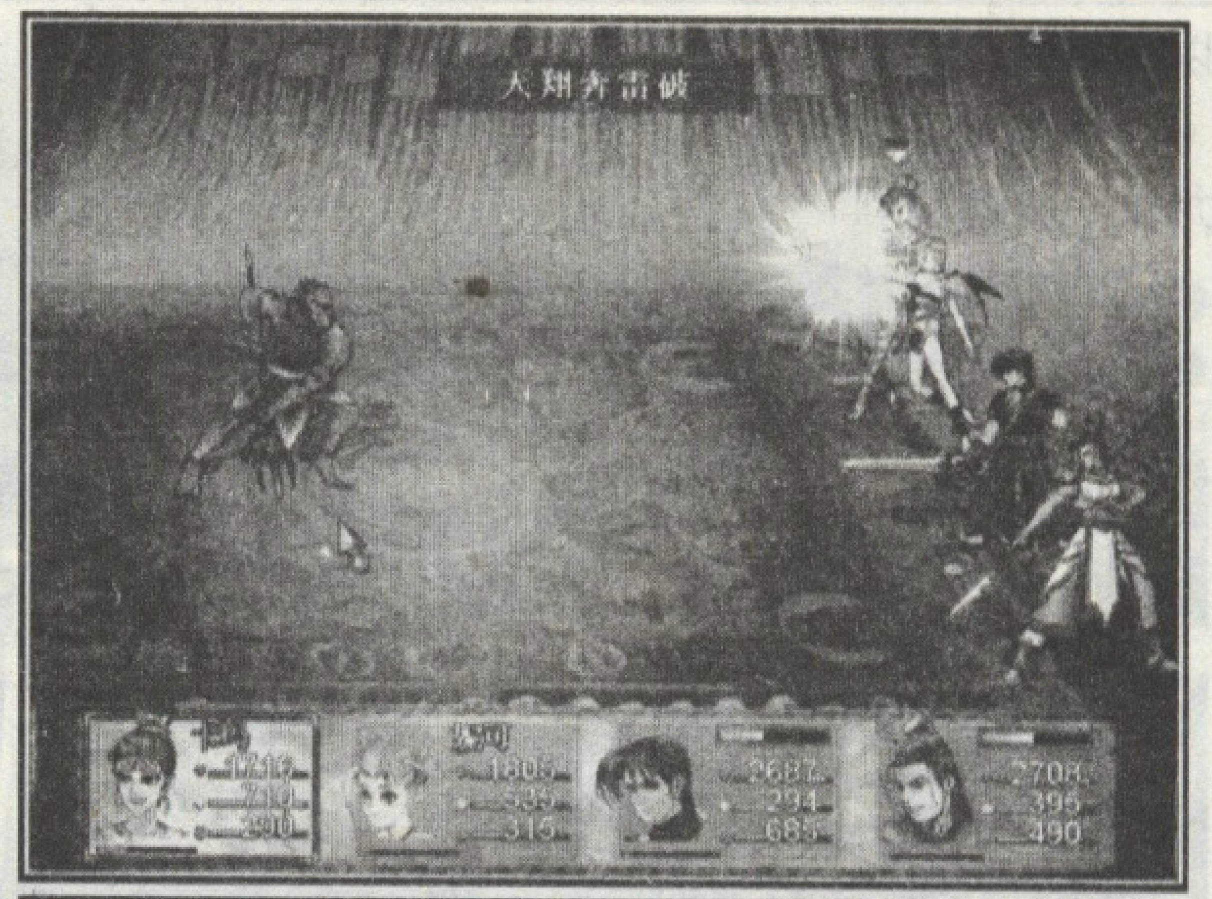
作为《轩辕剑》系列本身，事实上真正的历史开始于1994年。那年是大宇的“续集年”，《魔法世纪II》、《天使帝国II》这两部在玩家群中有着相当影响力的作品相继推出，而主打作品应该是DOMO的《轩辕剑Ⅱ》。

远古传说年代，人类与神魔发生战争，诸天善神帮助人类锻造出一把神兵利器——轩辕剑，其使命是维持神州的道统与智慧，有深不可测之力。依靠宝剑的威力，人类成立抗魔军与神魔对抗，领导者被称为轩辕剑侠。但不幸的是，战争发展到最后，善恶两派神魔尽弃前嫌，相互联手，大败抗魔军，使之全军覆没，轩辕剑侠在此战失踪，轩辕剑也不知流落何方。

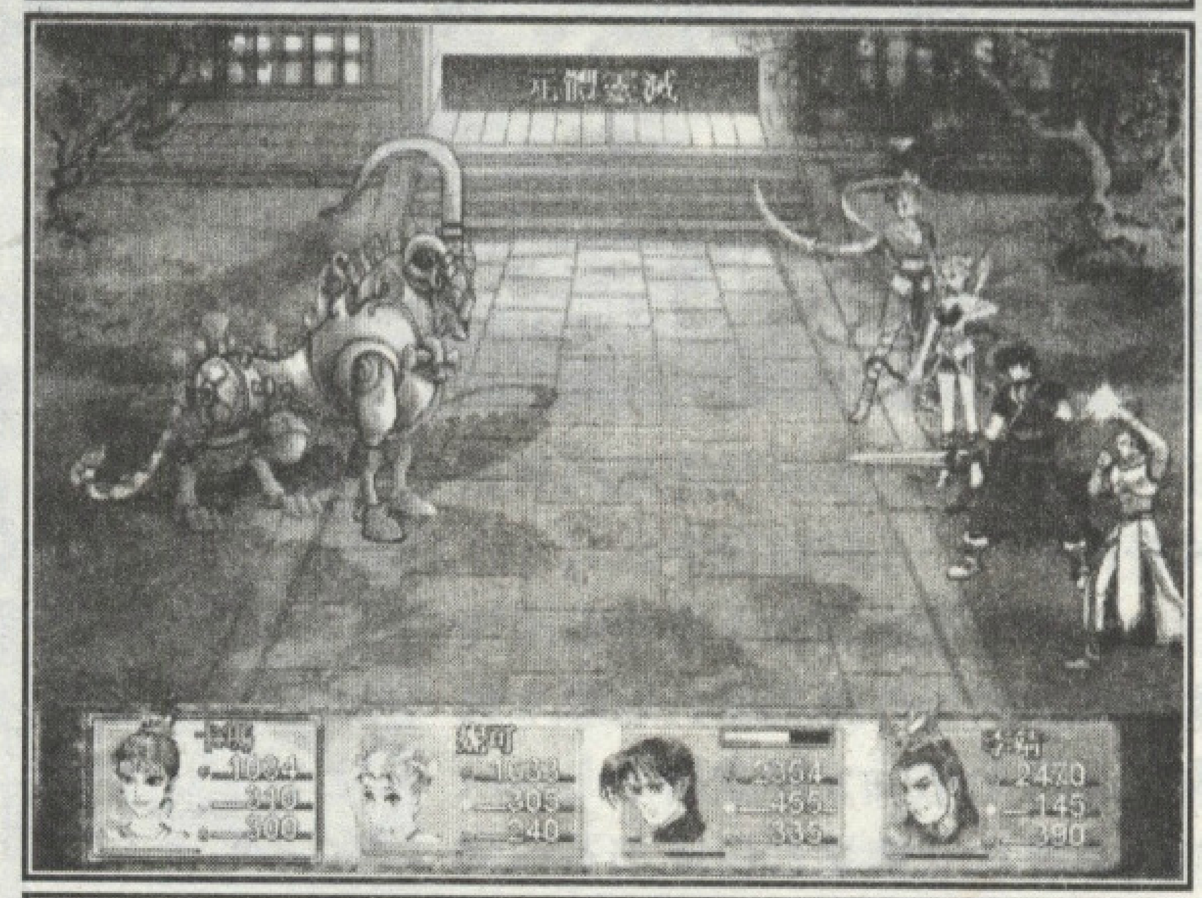
十多年后，一名初出江湖的少年何然，在很偶然的情况下卷入了一场事端，并因此得知自己乃轩辕剑侠后裔。此时抗魔军虽然失败，但人类并未放



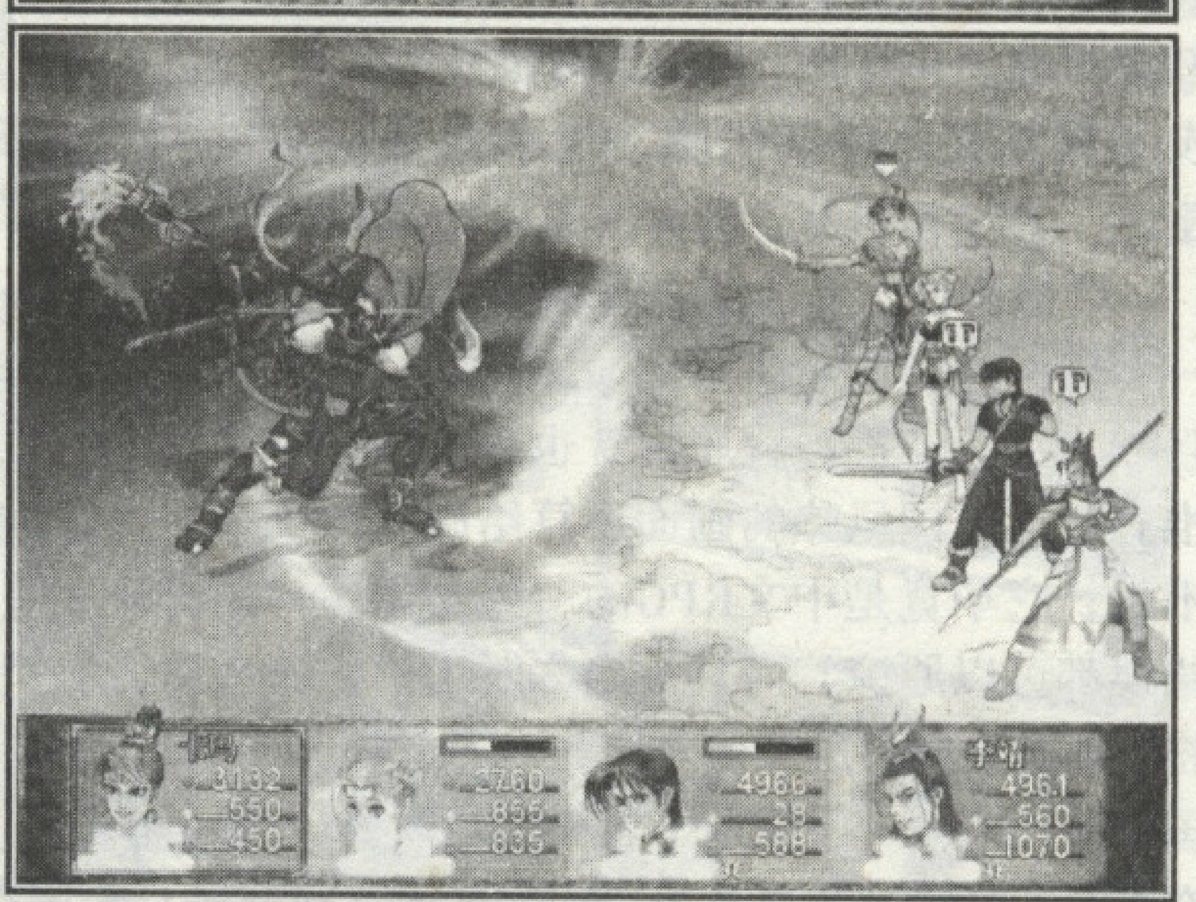
弃反抗，又有一以轩辕剑侠为榜样的门派“轩辕帮”出现，顽强抵抗着以“恶神”为首的神魔势力。何然为了查出人魔大战的真相和恶神的真实身份，消弭无尽的战争，踏上了寻访父亲轩辕剑侠及轩辕剑的旅程……



如果说《轩辕剑》更多的是一种象征意义的话，那么直到《轩辕剑II》它才确立了“经典游戏”地位，今天所谓“轩辕剑FANS”，大部分都是从二代开始接触这个系列的，的确，与仅具雏形的一代相比，两者相差何止万一，《轩辕剑II》并非简简单单延续了前作的剧情，而是将其重新编排，扩充，等于完完全全重新演绎了一遍轩辕剑的故事。现在时兴叫《新XXX》，比如《新绝代双骄》、《新倚天屠龙》什么的，《轩辕剑II》情况与之类似，还不如叫《新轩辕剑》更合适些。



引人入胜的剧情加上时而泼墨挥洒时而留白点缀的国画水墨山水风格，使之首先具备了成为经典的基础，而细部设定则体现出相当的创新精神，某些方面后来还被大部分中文RPG奉为榜样沿用至今。最最关键的一点是，轩辕剑系列的招牌道具——炼妖壶，从本集起正式堂皇登场，“将两种物品放在一起熔炼得到另一种物品”，这个点子别说国产游戏，考据一下弄不好还能“世界领先”，现在有些游戏把“配药系统”作为特色大肆宣扬，殊不知严格说来制作者还得向DOMO交“专利费”呢！



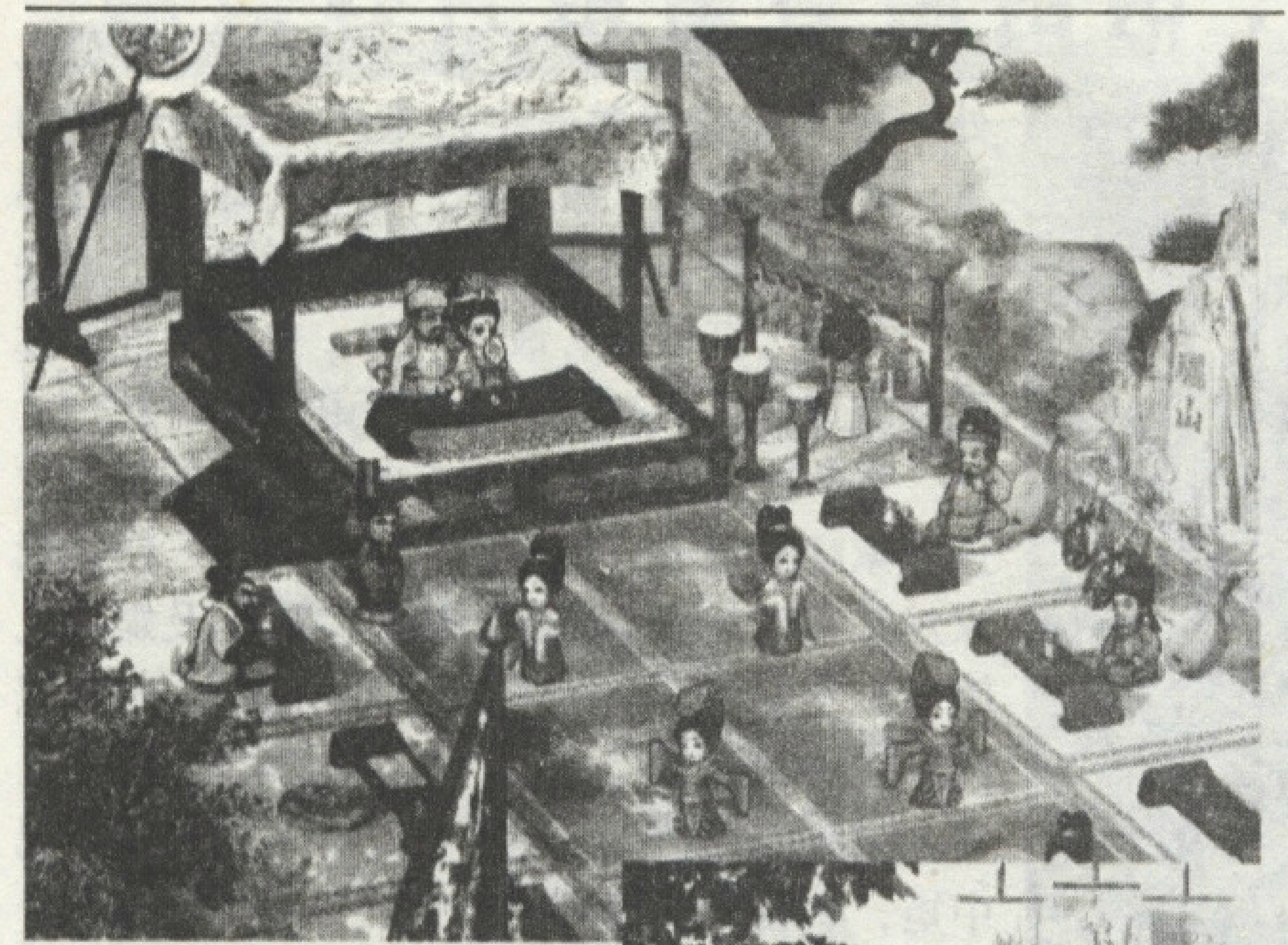
经历《轩辕剑II》的火爆后，大宇再接再厉，1995年除将产品“反攻”游戏业发达的日本市场，紧接着马不停蹄地开发了《轩辕剑外传：枫之舞》，从而把此系列推向了高潮。之所以称为“外传”，是因为图形引擎和系统设定基本上没有变化，只是重新设计了剧情，用今天的话来说就是一部“资料片”。

《枫之舞》将舞台搬到了世事纷乱的春秋战国，当时正是中国历史上最为动荡的年代之一，七雄争霸，诸侯割据。俗话讲“乱世出英雄”，在这个时代，只要有一技之长，能对诸侯有所帮助者，即使布衣也可封侯拜相，如庞涓孙膑，苏秦张仪等人莫不如是。故事开始于方外奇人鬼谷子（即庞涓孙膑二人的师父）的门徒蜀桑子为实现自己的个人野心，向韩武子献策奴役百姓，挑起战争吞灭六国，因而受到重用。蜀桑子手中的“王牌”，就是从鬼谷子那里偷出来的炼妖壶，利用它，可将人魔等炼成战争机器，他计划的第一站，便是魏国大梁城。



墨子门下有一徒弟名叫辅子彻，其时正在大梁，偶遇一伙欲炸毁黄河大堤的神秘人物，阻止了

栏目编辑：铁-PHOBIA Post-boy@popsoft.com.cn



他们的阴谋，还"俘虏"了其中一个机关人，拿回去给师父看。墨子认出这正是同老友公输般（即鲁班）进行实验的杰作，突然出现被用于战争实在蹊跷，令辅子彻调查此事。

通过接触鬼谷子和公输般，蜀桑子的恶行渐渐显现出来。在冒险过程中，辅子彻救起了因反对其父蜀桑子计划而被狠心推入山谷的女主角蜀纹锦，然后自然是英雄救美携手行走江湖，比翼齐飞共同反抗强敌的老一套，在壶中仙的帮助下，总算将一场山雨欲来的战事化为无形，最后几位主角各得其所，倒也逍遥自在。

由于《枫之舞》发行时间离现在最近，因此它成了整个老《轩辕剑》系列玩者最多的一部，在真正中国历史背景中构筑的剧情是其最成功的地方，亦将"正统"中文RPG水平推到了一个新高度。至于画面及系统设定，前面说过并无太大改动，只是丰富了人物表情，另外与《最终幻想》系列"召唤兽"有异曲同工之妙的"机关人"、"机关兽"还算得上一点创新，基本走的是继承路线，在玩家群中反响不错。

不过，毕竟这部游戏是因前作成功而匆匆上马的赶工之作，难有本质突破，各处小小缺憾在所难免。这倒也没什么，问题是在当年下半年，国内游戏界发生了一件惊天动地的大事：狂徒创作群的《仙剑奇侠传》横空出世，这是大宇第一部CD-ROM游戏，其方方面面情况无需笔者赘述，可以肯定的一点是：在整个国产游戏界（也包括大宇自己）面前矗立了一座难以逾越的大山，笔者甚至斗胆认为它成了阻碍国产游戏发展的罪魁祸首之一，这种情况恐怕任何人都始料未及。闲言少叙，在《仙剑》面前，各方面都非常优秀的《枫之舞》只能黯然唱着"时不利兮骓不逝"缓缓淡出玩家的视线。

以《仙剑》为标志，大宇进入了作为一个成熟游戏公司的平稳发展期，研发推广代理等工作都步入良性循环轨道，自1996年至今推出较有影响力的游戏包括《大富翁》三四代、《银河英雄传说EX》四代、《明星志愿》二代等，还为世嘉土星开发了几部游戏。不过，对于《仙剑》和《轩辕剑》两大"禁区"，大宇一直战战兢兢，不敢越雷池半步，生怕一时不慎毁了一世英名。DOMO小组最大的动作是在







1998年推出“全新形态RPG”《阿猫阿狗》，今天看来，笔者倒觉得它似乎是在为《轩Ⅲ》积累经验。表面看两部游戏风格相去甚远，但只要略加注意，就会发现其中战斗系统、组合物品设定、卡通画面等多处有着相当的形似之处，可见此猜想并非空穴来风。令人欣慰的是，《阿猫阿狗》虽称不上完美，却仍然获得了玩家的肯定，同时也促使DOMO终于下定决心，开发《轩辕剑》最新一弹，也就是许多玩家现在正在其中奋战的《云和山的彼端》。

关于游戏内容几乎所有电玩报刊都进行过连篇累牍的报道，想来不用再费口舌，倒是玩家对其有褒有贬，各执一词，在网络及媒体上闹了个不亦乐乎。笔者个人看法是：尽管不似当年由一代到二代过渡时脱胎换骨的变化，且多少有些“救场”痕迹，可《轩辕剑Ⅲ》中规中矩，具备了一部优秀中文RPG的所有要素，的确是近两年来国产游戏界鲜见的成功作品之一；DOMO在其中尝试加入的多处革新，怀旧玩家是否接受姑且不论，至少可以看出这个题材还大有潜力可挖，很可能《轩辕剑Ⅳ》的策划案如今已经摆在大宇总裁的办公桌上了，换句话说，我们不需要为它的生命力太过担心。

不管怎样，能在千禧年到来前玩到这部期盼已久，又跳票无数次的游戏，对众多痴心不改的中文RPG迷应当说是一大幸事，《轩辕剑》的历史演绎至今，仍为一出喜剧，令人欣慰不已。可惜的是，大宇目前仅在台湾省发行了包括前两代和外传的《轩辕剑黄金版》，使得许多新生代玩家无法完整体验这一传奇系列的魅力，难免有遗珠之憾，我们目前唯一能作的，就只有猜想《仙剑Ⅱ》和《轩辕剑Ⅳ》究竟谁能首先到来了。

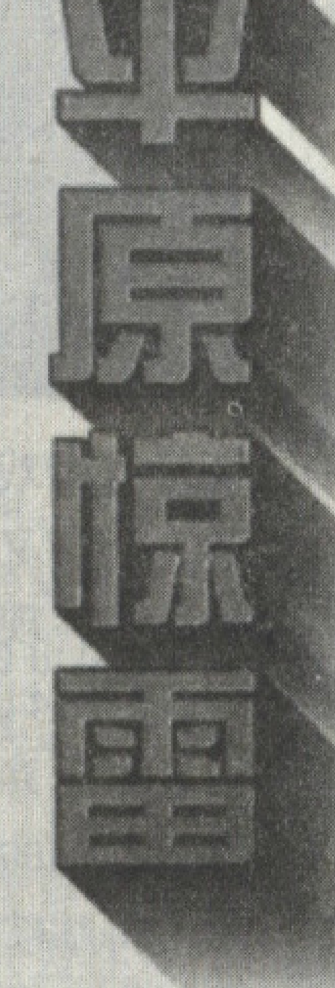


妮可在欧洲出生后，有了一个新的名字。

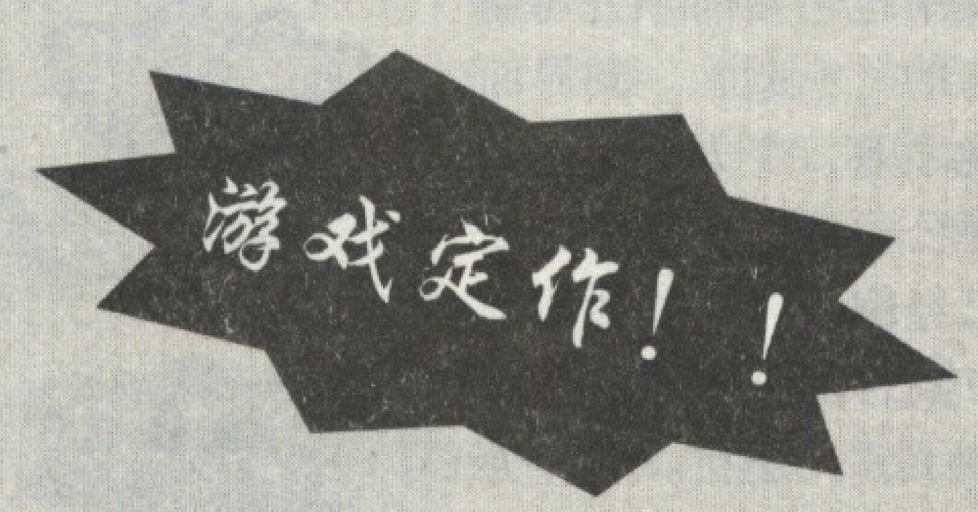
晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

本片由 玩具兵工作室 / 晶合顺达计算机公司 / 方圆电子音像出版社 联合推出

晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售
大众软件邮购中心办理邮购 咨询电话：010-82634107



千年新时尚，游戏新感觉



听说过定作游戏吗？想不想将游戏的主人公和搭挡换成自己和亲密朋友的形像？定作费150－180元。

领悟游戏真谛 领导游戏新潮流

具体办法请来函至大众软件邮购中心或拨打咨询电话：

010－82634093

零售价 28元

★有您熟悉的故事情节：
以抗日战争为背景，充分发挥了《地雷战》、《地道战》、《平原游击队》等影片的广阔素材，宏扬了大无畏的民族气节。

★有新意：
动作+RPG，需要你的灵活与智慧。

★有份量：
41关，关关相扣，一关更比一关难。

★有意义：
属于中国人自己的“炸弹超人”。

★有特点：
融进了RPG、AVG、ACT等游戏特点，游戏感强且操作简单，老少皆宜。

正版“平原惊雷”软件，零售价28元且附赠游戏修改工具“东方不败”软件一套。

晶合软件销售连锁组织联系电话

●晶合北京总店	67164859	
●晶合北京一分店	62630299	
●晶合北京长椿街分店	66018119	
●晶合北京万寿路分店	68159093	
●晶合北京和平里分店	84210214	
●晶合北京大兴分店	69202500	
●晶合北京垂杨柳分店	67786334	
●晶合北京安定门分店	86472172	
●晶合北京科苑书城分店	68515544-2095	
●晶合北京明光电脑广场分店（展位号：G21）		
●晶合海口宏胜	6717056	张少菊
●晶合兰州龙安	8811591	郭 蔚
●晶合苏州沧浪	7246529	成坚一
●晶合上海钜隆	62104588	卢永伟
●晶合杭州南北	8073048	曹一鸣
●晶合昆明棒子	5176880	王全文
●晶合锦州北方	3131788	王 芳
●晶合太原和生	7234490	师文侠
●晶合遵义天地	8633815	陈亚君
●晶合贵阳兄弟	5894210	林 光
●晶合石家庄浪潮	8613051	魏长明
●晶合石家庄自然	5086096	万 雷
●晶合新疆华顺	2849854	韩 浩
●晶合柳州分部	2835821	郑 震
●晶合保定丽景	3035112	常丽景
●晶合南京新高	4544417	侯 燕
●晶合哈尔滨金北方	6415498	高大海
●晶合长春安航	5656612	孙安航
●晶合武汉精恒	87654137	林 谦
●晶合宁波今日	7248229	杨兴科
●晶合安阳天天电脑	5935740	马永翔
●晶合周口海天	8265701	任 蕾
●晶合齐齐哈尔光大	2404644	马殿光
●晶合大同中利雅	2044320	李 军
●晶合南宁奥讯	2621521	孙兰芳
●晶合萍乡未来电脑	6811951	刘 刚
●晶合大连维尔	3635721	隋 凯
●晶合开封大众电脑	5958268	徐 斌
●晶合天津展望	27830166	王 景
●晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部）	2210179	王作斌
●晶合济南洪恩科技	6980984	吕延兵
●晶合西藏分部	6813383	彭期军
●晶合濮阳大正电脑	4888669	姬好强
●晶合三明分部	8256077	林 蕾
●晶合郑州分部	6993569	丁卫华
●晶合新乡分部	3024847	王风根
●晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部	4308786	海 峰
●晶合特约经销商 湖南新华书店电子音像部	2227238	谭 宇

新建分部

★深圳鹏城软件专卖店
地址：深圳市赛格电子市场4楼品牌专卖店4203室
联系人：李延昭

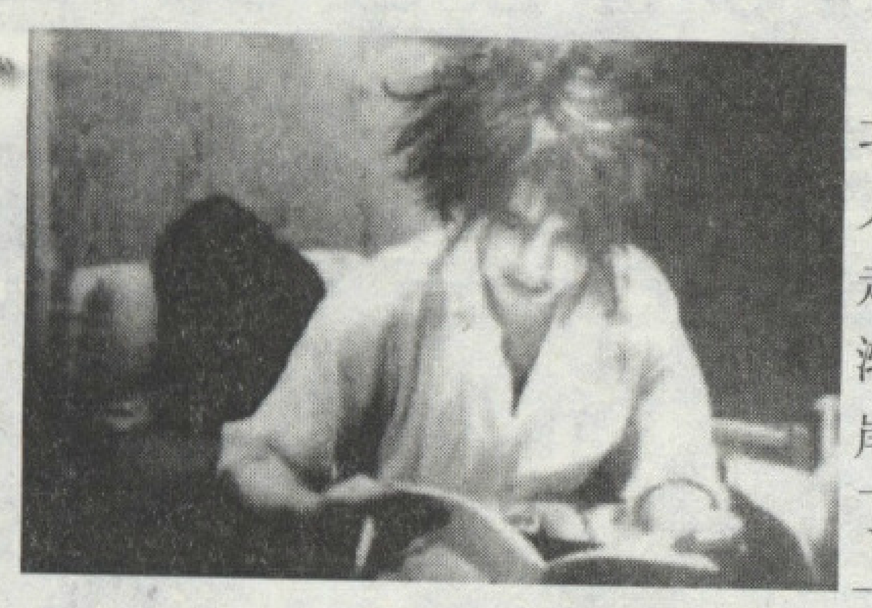
★莆田市三超电脑有限公司
地址：莆田市学园南路1号（江通大酒店旁）
电话：0594-2683555
联系人：陈肇英

★无锡市万科技术有限公司
地址：无锡市学前街35号-2
电话：0510-2766770、2750954
传真：0510-2769274



我也来说几句

本刊编辑部



春节去湖北过的。一个人沿着长江行走，看着烟雾渐渐漫过堤岸，暂时忘却了关于游戏的一切，突然发现没有游戏的生活，已变得不真实了……回到编辑部，一切又恢复了常态。打开信箱，得到许多有趣的消息，现在简摘如下：

2月14日情人节，一对南非情侣将在Quake 2 的服务器上喜结良缘，在南非知名游戏网络M-Web的Gamezone的Quake 2 服务器上，一个扮演新郎的男性角色将咕哝着说出："我愿意！"而新娘（一个特殊制作的模型）也将欣然回答："我愿意！"Judge Gosh't——婚礼的主持人最大忧虑是婚礼中过于兴奋的某个人突然开枪，导致婚礼成为屠杀的战场，那我们只好restart 整个婚礼仪式了。这对爱情鸟实际中将一起坐在他们开普敦的家中，而主持人Judge Gosh't将在约翰内斯堡一家网络咖啡屋的终端前主持婚礼。婚礼将在当地时间2月14日晚上7点举行，参加的嘉宾必须在官方Quake 2婚礼站点上注册……

由于《模拟人生 》（Sims）的成功，"Simsational（拟人化）"已经成为Maxis 上下经常说的一个词。据Maxis 发言人Patrick Buechner说，短短几天这个游戏已经销售一空，在北美已经销售超过了25万份……上周Maxis为《模拟人生（Sims）》增加了一个新设备——老虎机（slot machine），今天Maxis则增加了5种新皮肤和几种新的墙的样式，新皮肤包括男女战士的皮肤、（夏洛克.福尔摩斯）Sherlock Holmes 的形象、小男巫和小女巫，以上一切都可以在《模拟人生 》的官方站点下载……

看到这些消息，不禁莫名地兴奋了一阵，心想照这样发展下去，会不会有一天我们的游戏也变成了象电影MATRIX《骇客帝国》中所展现的那样，成为一个真正的世界？我还能不能活着见到那一天的到来？

但是在接下来的这天里，那一点点虚无的快活劲就烟消云散了……

出于工作的需要，我不得不翻出了资料室故纸堆中的一些老国产游戏。挑了几个口碑不错的装上玩了玩。结果竟没有一个能让人正常地玩上5分钟的！

望着眼前一大堆精美的包装盒，和上面动辄近百元的标价，我愣了好半天。我明白从心理学上讲，鼓励的作用远远大于批评，而且出于对国产游戏的支持态度，有些话实在不能出口，我应该不表态，沉默。可是……

在我试过的那些游戏里，其中也包括前导公司赫赫有名的《赤壁》。其界面人性化之差，令人扼腕。如今前导公司不存在了，一面大旗已经倒下，有些话似乎可以拿到台面上说了——但是旗倒了，人还在。那些为《赤壁》付出过才智和汗水的人们，他们会怎么看待我的批评？

接下来满怀着希望，为一款鼎鼎有名的国产新游戏作DEMO测试——虽然画面上融入了3D形象和半透明效果，但是一上手——种种的障碍、种种的怪诞、种种的不合理，都在撕扯着我仅有的耐性。

于是我反安装，然后上网。

又一轮关于国产游戏何去何从的舌战正在网络世界里展开。参与者有专栏评论家，也有游戏制作人，更多的还是各种层次的玩家——明白的、糊涂的、不知真相的，一起上，一起急。谁也不听谁的。先是互相劝，就象所有无能的家长一样，边哄边吓，毫无耐性，而且还都打着讲理的幌子，说着说着就来粗的，搞人身攻击，最后再上几个破罐破摔的——中国游戏好不好，与我何干？这才算结束了一场论战。硝烟过后，除了胸闷气短，没留下一点建设性的意见……

什么资金至上说、管理至上说、技术至上说、敬业态度至上说……甚至针对策划能否挽救游戏也开出专栏来讨论。而且一谈就是只此一点症结，只要吃了我的灵丹妙药，其他小病也一起包治。

我已经没话可说了。

我们的差距是5年么？IT产业是一个国家科技产业发展程度的标志，但更是社会生产力是否发达的

重要指标，是金字塔的尖顶。当国与国在一种高度上的较量，是不是可以就事论事呢？是不是可以只从横向上进行比较呢？是不是还应该考虑到纵向上的深度与广度的积累呢？

我们可不可以想象IT行业的现状是从明代闭关政策实施时起就已经预见了的呢？是从鸦片战争割地赔款时起就已经注定了的呢？我们可不可以想象，我们和国外差的不是15、20年，而是150年、200年？可不可以想象我们之间差的不仅仅是资金、技术、创意和管理经验，而是某种根深蒂固，种植在我们灵魂深处的某种东西？

另外我们对一个经济实体的理解是什么？为什么国外游戏制作公司的运作那么严谨、高效和程序化？因为这是一家企业在巨大的市场机器中正常运转的必要条件，而不是象我们某些同志理解的那样，仅仅是一种敬业的美德！即使企业个体人员素质再高（个个都是李素丽加比尔·盖茨），如果缺乏配套的行业体系和完善的法律法规，发展仍将是一纸空文、一厢情愿。这就好比我们有了一辆“奔驰”，却找不到配件市场、却没有一条柏油马路！沟壑和沼泽，当然不能“奔驰”，更何况我们有的，往往还只是夏利……

所以衷心希望广大玩家们不要再盲目地对着泛指的游戏人责备了。临渊羡鱼，不如退而结网。我盼着在改革开放大好形势下卸掉枷锁的新一代孩子们，从明天起就迈向游戏制作的这条金光大道，端正态度，争取创造更好的行业环境，开发出更新的技术和产品，显示出中国人应有的智慧。

而对于圈内的前辈们，我想说的首先是要笑对批评。现在不是讨论大众舆论对咱们公不公平的时候。那是当一个拥有12亿人口的国家，竟拿不出一款勉强能玩的娱乐软件时，每个淳朴的玩家，每个不了解游戏制作所受制约的淳朴玩家必然的反应。连被人指责和被人误会的自由都不给——莫非自己给自己封了神？“没有功劳还有苦劳”的姿态谁要欣赏？

第二个想说的是，先别惦记着赶超DIABLO，试试《三国志Ⅳ》怎么样？2000年做出一款《三国志Ⅳ》也不是件丢人的事呀！别一起义就想着正规军、集团作战，游击战争一样可以奔胜利。少一些技术上的无谓纠缠，这样手头的活儿是不是可以更精一点呢？投资人的心情我明白，但是那些四不象的玩意儿只能骗人一次。挣10份1元钱和挣1份10元钱，从长远看，哪个更值些？不说培养购买群，就说下一款产品再摆到书摊上时，别再让玩家躲着走了行不行？

……再没有什么可说的了。评论家太多了，该说的都已经说透了。有时候觉得中国人太聪明、太世故、太懂事，反而成了一种前进的阻力。看破红尘是好，但这也恰恰是一个老人无所作为的证明。傻一点，执着一点，梦想再远一点，希望也许就更快一点成为现实。梦想和财富，它们并不矛盾。

我把话放在这儿了，您看有没有道理。

本月新闻热报

●华彩国际最近代理了《侍魂Ⅱ》和《帝国时代Ⅱ》在国内的销售业务。虽然玩家们对这两个经典游戏早已熟悉，但是作为国内唯一的正版代理商，华彩还是对销售抱有乐观的预测。其正版产品售出还将附送完整攻略手册。

●3月起尚洋多媒体部正式从尚洋电子独立出来成为公司。这意味着尚洋的游戏类产品开发在资金方面压力更大，自主性也更高。

●由《游戏时代》国内独家发行的《古墓丽影：最后的启示》,将于2000年3月中旬在国内全面上市,定价为50元人民币。继《古墓丽影》之后，《独闯天涯》、《金银岛》、《大刀》等游戏精品也将由该社代理在国内发行。

●近日,北京创意鹰翔公司与国内新生派音乐人尹吾签约。《独闯天涯》的所有音乐部分委托尹吾及其乐队制作,并将其新专辑中的主打歌曲《请相信》作为主题曲收入创意鹰翔的RPG游戏《独闯天涯》中。有关音乐片段可以到创意鹰翔公司主页下载欣赏。（http://eaglefly.com.cn）。《独闯天涯》预订于3月25日上市，由《游戏时代》全面代理发售，暂定价格为50元（2CD）。

●新天地代理的国产武侠RPG《春秋英雄传》将于3月15日上市。届时该游戏制作小组——南京英业达的成员将抵京配合新天地的促销活动。该制作组曾成功地推出了《虚拟人生》。游戏定位在鬼神交织的远古时代。主要特点有天时变化和正邪不同的主角选择。该游戏直持3D卡。



●欧洲两大软件公司：Panda软件（中国）有限公司与上海育碧电脑软件有限公司不久前在上海达成战略合作联盟，共同开拓中国市场。Panda软件是欧洲顶级杀病毒软件厂商。他们的联手必将为2000年中国软件业的跨行业联合提供可兹借鉴的合作模式。

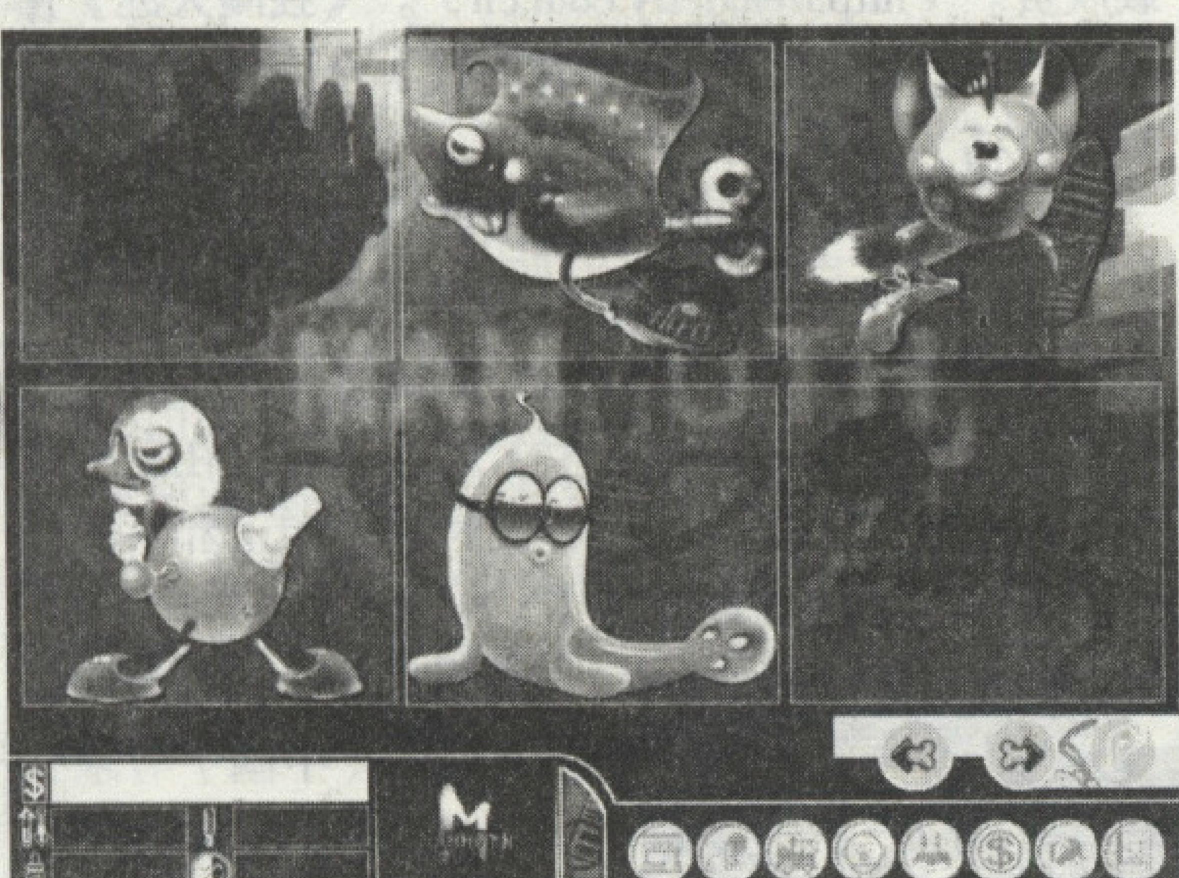
●上海育碧将在3月以38元的低价位推出《横扫千军之王国风云》中文版。另外育碧软件和新浪网在春节前推出的《近距离作战4》副标题评选活动已于近日圆满结束。通过广大玩家一个多月来的紧张投票，该游戏的副标题定为《阿登反击战》。《近距离作战4——阿登反击战》讲述的是1944.11.24——1945.1这段时间内纳粹德国在比利时阿登森林一带向盟军发动的一场突击战役。该游戏4月初将在国内上市。

●电子艺界与新浪网合作开通的FIFA游戏中文专区目前已经开始试运行，提供有包括游戏交流、游戏技巧、补丁升级等多项服务。电子艺界北京办事处和北京电视台合作的大型直播互动游戏挑战赛节目也已经正式开始。所有购买了《FIFA2000》正版游戏软件的玩家都将有希望通过参加该节目，获取大奖。

另外，EA的另一款游戏SHOGUN TOTAL WAR《将军》正在汉化当中。

●第三波的两个热门游戏3月也要上市了，它们分别是ARTDINK公司的《前途道标》和MICROPROSE公司的《机甲争霸3》。

●猛犸的另类游戏《谜之宠物》即将上市。这是一个基于实时三维技术的模拟经营游戏。游戏主要分为三大模块：经营、养成、对战。在经营过程中，可以自由地旋转视角，看清商店内每一个角落。其中养成部分十分新颖。玩家可以同时饲养5只宠物，当宠物长大后还可以进行融合，如果饲养不



当的话会发生宠物死亡的恶性事件。在本游戏中共有宠物50多种，分为3个等级。当玩家觉得自己饲养的宠物很满意，这时就可以将宠物出售，或是考虑参加“宠物比武大会”，以提高宠物店的知名度。

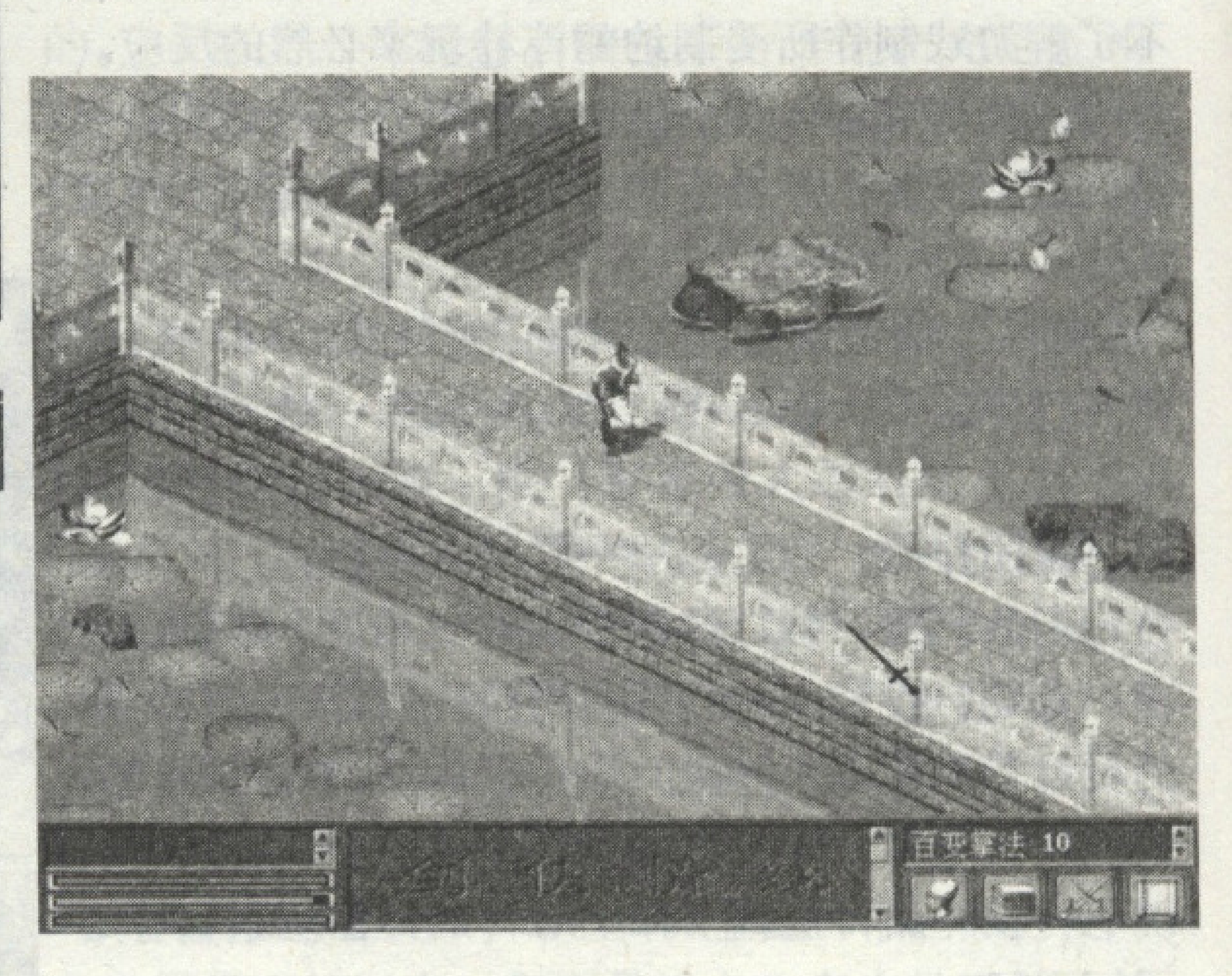
●奥美的《霹雳小组3致命距离》已于2月底在中国全面上市。该款反恐怖策略游戏的前两作视角与《盟军敢死队》相似。其每个成员的个人资料、背景都有大量的英文介绍，在一定程度上妨碍了中国玩家深入游戏。这次不但在战斗视角上作了重大改变，而且奥美电子还将该游戏做了汉化！该游戏是与洛杉矶特警队的官员和前洛杉矶警察局局长DARY F. Gates进行合作，将战术和动作游戏完美地结合在一起，并采用最新“虚拟现实”画面，CQB人工智能使一切更生动和不可捉摸，带给你的是最真实紧张的现场感受。



●奥美电子和高信达计算机学校联合举办的千禧年星际争霸大赛圆满结束。这次比赛有100多名选手参加，场面热烈、紧张，非常精彩。图为单人赛前三名合影;冠军:苗威(中);亚军:甘宁(右);季军:周正(左)。



●西山居工作室2000年主打产品《剑侠情缘Ⅱ》的Demo3.0版现已发布。该版本主要用于验证游戏战斗引擎与游戏系统的实用性和可靠性。现在从DEMO看来，图像素质比Ⅰ代有了质的飞跃，各种3D特效比比皆是。音乐音效也继承了一代的优点。战斗系统非常强大，其中体力、法力和伤害的血格设计比较新颖简洁。但是人物的平面肖像仍不够自然，角色移动也比较僵硬，还需进一步改进。





画饼充饥

离子风暴工作室2月2日晨再次召开新闻发布会，约翰·罗梅洛这位美国游戏界的性格人物磨蹭了很久才慢慢走出办公室，面对一大群无怨无悔的《大刀》迷，他局促不安地理了理乱蓬蓬的头发，含糊不清地说了几句话，然后又匆匆走回办公室。呵呵，不用听也能猜得到，他发布的消息是——《大刀》（Daikatana）将再度延期，至少在已推迟的日期上再加六周时间。作为弥补，“大刀”开发小组第二天为该游戏发布了一款最新屏保程序，正应了那句古话——画饼充饥。

64K Vs. 64M

曾经十分期待Mirage公司的《暗杀希特勒》（Mortyr），因为它使我想起了那部古老的《德军司令部3D》（Wolfenstein 3D），看着那些笨拙的纳粹走狗一个个倒在自己的脚下是一种多么痛快的感觉啊。可当我拿到《暗杀希特勒》后，一切希望都破灭了……

《德军司令部3D》发布于上世纪90年代初（听起来好像很遥远），而最初的那部《德军司令部》则发布于上世纪80年代，这部仅需64K内存即可运行的游戏居然能给玩家带来如此多的乐趣，真是有些不可思议。如今id Software公司终于决定开发《德军司令部》的第三部作品——《重返德军司令部3D》（Return to Wolfenstein 3D），该游戏将采用《雷神之锤Ⅲ》引擎，真想体验一下在城堡里射杀纳粹分子的感觉。

《重返德军司令部3D》的开发者为Gray Matter工作室，Gray Matter工作室的前身是——Xatrix公司，记起来没有？《农夫也疯狂》（Redneck Rampage）？《首领》（Kingpin）？……

游戏总动员

NovaLogic公司日前召开新闻发布会，宣称美国海军正在对《三角洲特种部队Ⅱ》（Delta Force 2）进行考察，准备将其作为一种辅助的训练手段。正如乔治·卡德维尔军官所说：“采用这种新的训练方式并不意味着我们将放弃实战训练，关键在于，这种以图像为主的训练方式可以解决燃料、运输、弹药、时间和训练场地等方面的诸多限制。《三角洲特种部队Ⅱ》为我们提供了真实的、可沟通的训练平台。”

消息传出后，美国军方纷纷响应。美国海军鼓励飞行员采用《微软模拟飞行》（Microsoft’s Flight Simulator）作为自己的业余训练工具；美国太空部队决定采用《虚幻：锦标赛》（Unreal：Tournament）而不是《雷神之锤Ⅲ竞技场》（Quake Ⅲ Arena）作为他们的训练工具，因为“相对而言，《虚幻锦标赛》能够更出色地模拟异形攻击人类时的情形。”

另外，美国海军还将通过简氏公司出品的《舰船指挥官》（Jane’s Fleet Command）和《AH-64阿帕奇》（AH-64 Apache）讲解科索沃战争中的进攻策略以及攻击直升机的操作方法；美国空军总部将采用《F-22猛禽战机》（F-22 Raptor）向学员展示F-22战机的构成原理；美国空降部队则打算利用《空中冲浪》（Skydive!）演示跳伞的基本技巧。

据报道，许多恐怖分子也声称，他们将采用《彩虹六号：罪恶之矛》（Rainbow Six：Rogue Spear）作为自己的训练工具。

有史以来最糟糕的游戏

春节期间最令人吃惊的新闻是——Simon & Schuster互动公司决定开发一款名为《女裤别动队：返朴归真》（Panty Raider：From Here to Immaturity）的游戏，该游戏的特别之处在于……

游戏设计师是这样介绍的：“为了从三名下流的异形手中拯救地球，玩家必须在游戏中不停地寻找超级模特的纹胸和内裤。”下流的异形企图毁灭地球，所幸的是，这些家伙对女性内衣十分感兴趣，希望收集这方面的照片。玩家将扮演倒霉的尼尔森，到模特岛上拍摄这方面的照片，尼尔森可以采用X射线等奇形怪状的工具脱掉女模特的外套，然后使用薄荷糖或信用卡等物品引诱她们穿上相应的内衣裤，并给她们拍照。

这部游戏的开发商是Hypnotix公司，就是那个因开发《复仇之鹿》（Deer Avenger）而臭名昭著的工作室，人们对于这款游戏的唯一期待是希望它能摘取“有史以来最糟糕游戏”的荣誉称号。

《奥米克朗：游魂》（Omikron：Nomad Soul）开发续集

尽管玩家对《奥米克朗：游魂》（Omikron：Nomad Soul）这部游戏褒贬不一，但有一点是不可否

认的，即这是一部迄今为止风格最为怪异、最具创新意识的3D游戏。日前Eidos公司宣布将开发《奥米克朗：游魂》的续集《奥米克朗：出征》（Omikron：Exodus），这是一部实时3D动作冒险游戏。《奥米克朗：游魂》的开发商为Quantic Dreams公司。

《奥米克朗：游魂》的结局为：游魂最终离开了这座城市，一场变革使整座城市的面貌焕然一新，妖魔被消灭，Reshev及其追随者被推翻。《奥米克朗：出征》的故事发生于此后的第100个“周期”中，如今这座城市已被先进的科学技术治理得井井有条，高楼大厦在原先的旧城上拔地而起，网络无处不在，抗重力技术也取得了重大突破。由于科学技术的高速发展，使得“技术宗教”团体在这个新社会中的地位越来越重要，这个团体鼓动人们将自己与机器连接在一起，以彻底解放人类的体能极限，他们的目标是完成所谓的“大移民”，将全球人类统统移往网络之中。

《奥米克朗：出征》提供了更广阔、更逼真的城市场景，游戏中各种商店、空中交通工具、NPC的行为举止以及经济管理模型的设计都十分真实。游戏采用第三人称的单人动作模式取代了原先的战斗模式和第一人称射击模式，从而赋予玩家更高的自由度。《奥米克朗：出征》的设计师希望在冒险成分和动作成分之间寻找一个平衡点。

《奥米克朗：出征》对原作中的3D引擎、脚本编辑器、虚拟编辑器、动作捕捉工具和互动对话管理器作了大量改进，以下为该游戏的图片资料http://www.quanticdream.com/french/exodus/Edesign.htm。

《霹雳小组3：战斗计划》（SWAT 3：Battle Plan）宣布开发

Sierra工作室日前宣布，《霹雳小组3：致命距离》（SWAT 3：Close Quarters Battle）的网络版资料版《霹雳小组3：战斗计划》（SWAT 3：Battle Plan）已正式开发，并定于2000年第三季度发布。《霹雳小组3：战斗计划》中增加了新的任务和多人游戏模式，玩家将使用现实中霹雳小组所使用的武器和战术同犯罪分子交手。《霹雳小组3：战斗计划》提供有六款新关卡，可支持10人同时通过局域网或互联网进行战斗。玩家可采用合作模式与其他人一起完成任务，也可选择死亡竞赛模式或锦标赛模式。该游戏还包含有一款关卡和图画编辑器，玩家可使用编辑器创建新关卡、定制游戏中的角色和武器。拥有《霹雳小组3：致命距离》正式版的玩家可从游戏的官方网站上免费下载游戏的升级程序。

《鬼屋魔影Ⅳ》（Alone in the Dark Ⅳ）最新动态

在游戏业的发展历程中只有少数一部分游戏可以称得上是划时代的作品，《鬼屋魔影》（Alone in the Dark）就是其中之一，该游戏的开发者是Infogrames公司。《鬼屋魔影》是第一款将预渲染背景同3D多面体人物结合起来使用的冒险游戏，并且首次采用了固定的摄像机视角，《生化危机》（Resident Evil）可以认为是《鬼屋魔影》的进化版本（Capcom公司并未否认他们曾借鉴过《鬼屋魔影》系列的成功之处），另外像《寂静的山峦》（Silent Hill）等游戏也在很大程度上受到了《鬼屋魔影》系列的影响。

《鬼屋魔影Ⅳ》自宣布开发以来一直波澜不惊，逐渐被媒体所淡忘，日前，Infogrames公司在其官方网站上为该游戏发布了数款精美截图，同时宣布，除PC版本外，他们还将为《鬼屋魔影Ⅳ》开发DC版本和PS版本。

《古墓丽影：失踪的古物》（Tomb Raider：The Lost Artifact）发布演示版

Eidos互动公司为即将上市的动作游戏《古墓丽影：失踪的古物》（Tomb Raider：The Lost Artifact）发布了一款演示版，大小为14.31兆。

威尔拉德博士变形而成的怪物只维持了几分钟时间便结束了它短暂的生命，生命不朽的试验再次失败了……

劳拉安静地面对着咆哮的南极寒风，突然，一个粗糙的身影从黑暗的洞穴深处浮现出来，这是垂死的威尔拉德博士。博士的双手拼命地挣扎着，喉咙里挤出的笑声打破了四周的寂静，随后他的身躯慢慢倒下，一切复归平静。

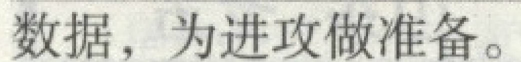
飞舞的白雪为这具尸体编织成苍白的尸衣，劳拉迅速从尸体身上拾起一样东西，这是威尔拉德博士的遗物——一个印有字母“W”的钱包，里面装有一些破烂的纪念品，一些外国货币，还有……天哪，这不可能！一种熟悉的表情滑过劳拉的脸庞。这是一封紧急电报，发报人催促维尔拉德博士出发寻找一件新的古物，这件古物隐藏于苏格兰的一座古堡之中。

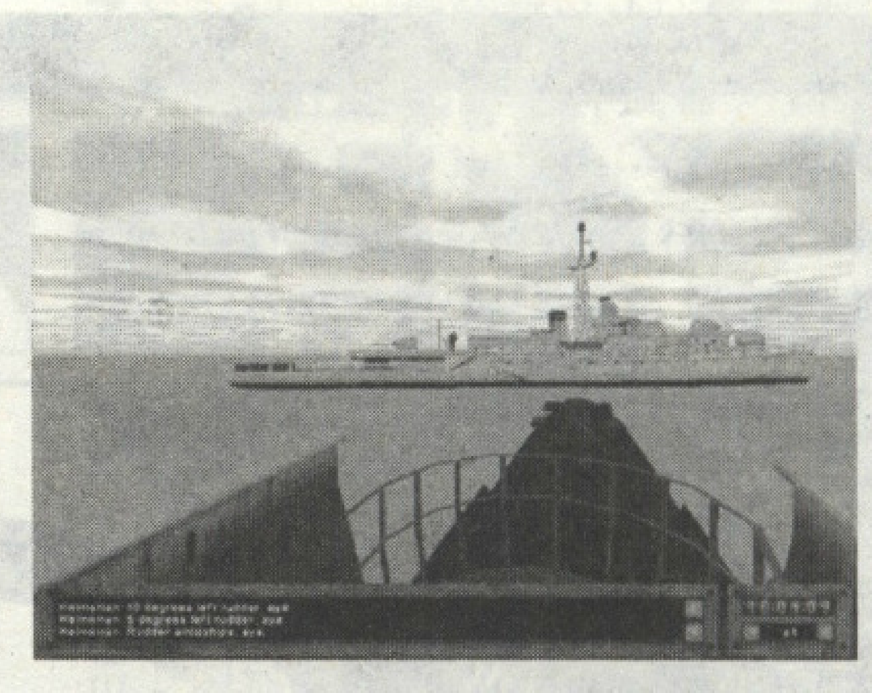
“冒险将继续下去，”劳拉望着威尔拉德博士阴沉的笑容说道，“这是第五次……”

猎杀潜航Ⅱ

SILENT HUNTER II
WWII U-BOAT COMBAT SIMULATOR

著名的潜艇游戏“猎杀潜航”系列的续作，近来终于有了些动静，预定于今年年末上市。和前作相比，《猎杀潜航Ⅱ》最大的特点就是带领该系列进入了完全的三维世界。这不仅仅是一种装饰性的变化，而是一个具有划时代意义的进步。它使你能够产生身临其境的感觉，同时这项变革将从根本上影响游戏的进行。游戏将使你不断遭遇大雾、风浪、天气变化、黑暗甚至月夜等恶劣的状况，迫使你尽力去收集精确的数据，为进攻做准备。



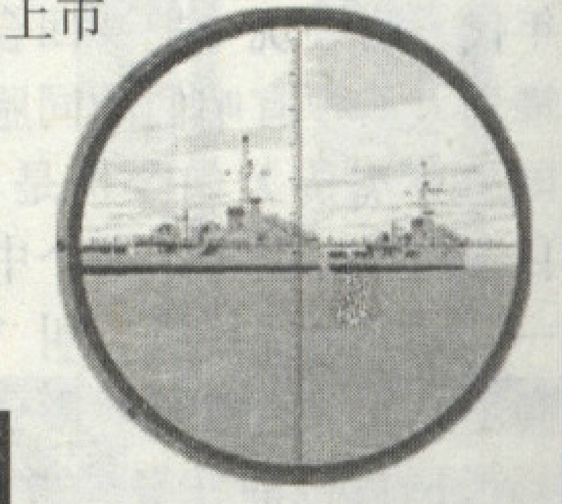


《猎杀潜航Ⅱ》在设计方面最卓越的一点是对控制和界面的关注。游戏中所有的工具和控制面板都尽可能地模仿实物进行设计。比如说，在使用甲板上的炮时，你不再通过单击箭头键和空格键开火，而是转动控制轮使炮口抬高，然后拉动开火把手，进行射击。尽管这样，如果你的目标距离很远而炮弹又很难瞄准，那么你还是很难命中你的攻击目标。不过很显然，这要比典型的“瞄准—射击”式的武器更具有挑战性。

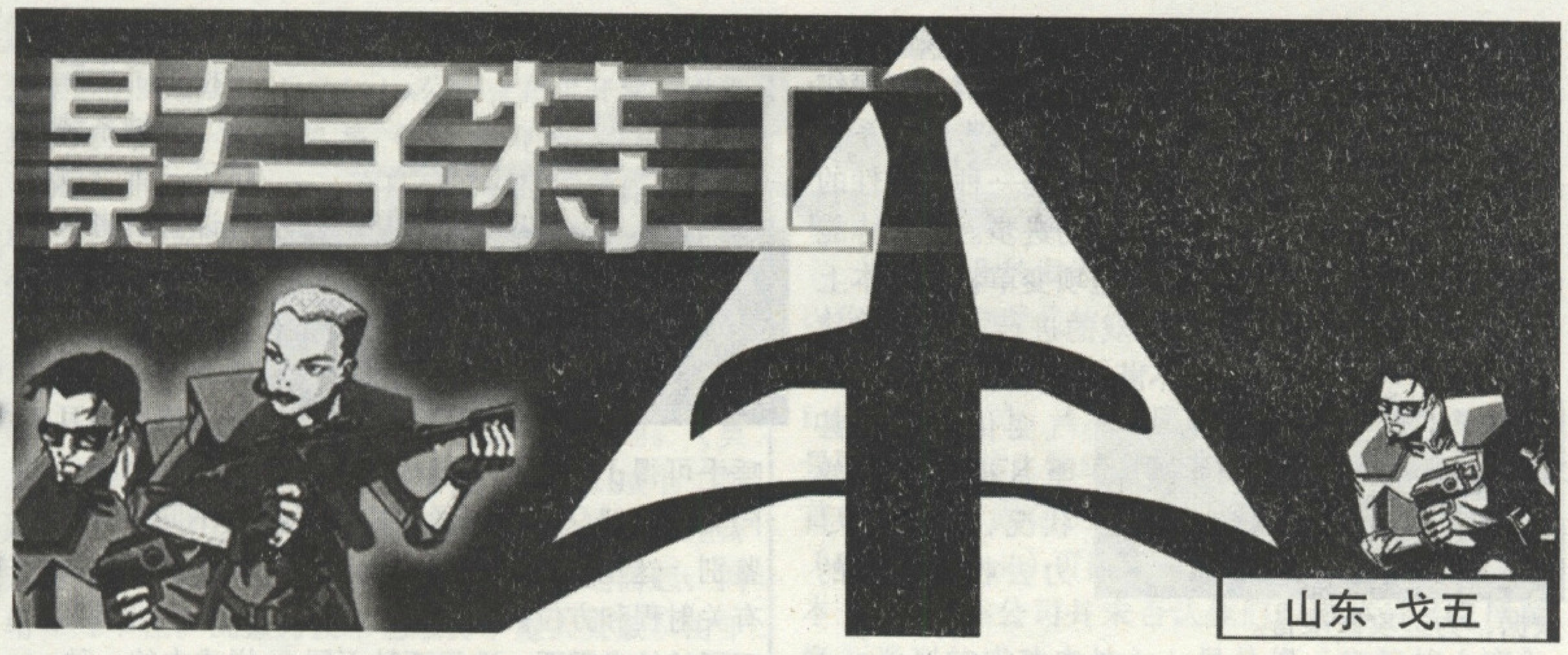
鱼雷的计算机系统设计也很吸引人。它逼真地模仿了德国S3鱼雷计算机系统的各项数据，使游戏者能够象经验丰富的老兵一样进行系统操作。要准确地击中目标，关键是搜集有关目标的精确数据，诸如射程、方位、路线和速率，所有这些数据必须输入计算机。确定目标范围是相当简单的——你可以通过双眼望远镜或潜望镜做标记再进行转播。对于射程估计，你可以通过潜望镜对计算视距标记，然后和船只的桅杆高度进行前后对照。除此以外，就得靠经验和判断力了。一旦你输入了所有数据，无论是反护卫鱼雷还是超声波导航鱼雷，你都能对付。

完美主义者还将高兴地看到游戏中的雷达和声纳系统的外观及性能也逼真地模仿了同时代的产品。为了将游戏更趋真实，开发者亲自拜访了U-boat的使用者，还检查了实际装备。声纳系统模仿了三维音频，允许游戏者检索声音的发音点，分辨出它们之间的联系（在这里，精密的耳机唾手可得）。听声音就能帮助游戏者估算射程，不同类型的船只也可以通过它们发出的不同声音进行鉴别。这里的雷达装置十分简单，但至少可以提供有关射程和方位的信息，它可以根据不同时间，不同的技术需要，选择两种不同样式中的一种。

《猎杀潜航Ⅱ》中的战役和前作中的“巡回作战”十分相似，每次巡回都代表着战斗进入了不同的阶段。战术、科技和护航路线等随着一次接一次的巡回发生着变化。另外，在战役发展过程中，为保持连续性，一部分要素将从一项任务转移到另一项任务中去。这包括全体人员的经验和品质、有用的技术、船的类型和状况、你取得的历史成绩和ASW战术的进展状况。游戏中得到更新的内容是，在海洋中部设置了燃料补给，还安置了能提供更多大范围遭遇战的模块。另外，还有一些额外的趣味性东西——一套“特别任务”可以让你在忙碌的潜水艇中参加更多非传统的活动，当然，这不适合于复杂的现实战争战役。照相侦察、“救生员职责”以及一种打破了传统的“沉下所有东西”的战斗方式。种种迹象表明，《猎杀潜航Ⅱ》中包含了许多有趣的新元素，就让我们共同期待着这款潜艇模拟新作的上市吧。



北京 枫茗轩工作室



影子特工

山东 戈五

我们的目光被这款游戏吸引住，主要原因或许是因为其开发者是“红暴”公司。这个公司曾以《彩虹六号》在玩家中火了一把，而今这款《影子特工》（Shadow Watch）却让人在第一眼看过后有些担忧。原因有两个：一是它采用了2D图形技术；二是它的手绘漫画风格。

看看当前的游戏业吧，哪款游戏不是在声嘶力竭地大声嚷嚷，竭力向世人展现他们最新的图形技术？3D的人物已经从几百个多棱形发展到了几千个（或许还有上万的？），已经越来越接近电影的人物画面。这些技术几年前足以将一台最新式的老奔拖垮，而今却能在玩家们的机器上平滑地运行。可是突然，红暴公司又给我们展现了一款具有简单的2D画面的游戏，色泽饱满的平面色块让人疑心又回到了过去。如果是为了独树一帜，那么目的是达到了（实在是“惹眼”），剩下的问题就是玩家们能否接受了。在漫画风格方面，游戏走的又是“丑陋派”的路子，即使是美国的市场，如今也被日本“纯美派”的画风给征服了（FFⅧ的冲击让人始料不及），更别说一直受日本漫画影响的中国市场了。《影子特工》的画风究竟能吸引多少中国玩家呢？

如果你能不受上面两个因素的影响，那么应该说这还是一款非常值得尝试的游戏。只是你要调整好心态，毫无怨言地回到《三国志英杰传》盛行的年代，耐心玩一把“回合制RPG”。笔者怀疑游戏策划人员中有咱们的同胞，因为他们好像知道《三国志英杰传》如今仍是不少玩家硬盘上的保留节目，而且还设计了一个中国的武术家为主要角色之一。名字也很好听，叫“于丽丽”。她和其他几位高手一起，组成了“影子特工队”，在世界各地执行形形色色的任务，并随着情节的推进，得到升级。升级时，你可以在一个“树结构”的菜单中选择新的特长（有点像《天使帝国》里的“转职”）。可惜升级次数有限（仅十次）。角色具备三个指数：脚程、判断和士气，电脑AI根据这三个指数来决定每人的行为方式。在突发事件中，角色还会产生“紧张度”。这种“紧张度”一般情况下它会增加角色的脚程，激发其作战能力。然而在“士气值”不足的情况下，“紧张度”就会起相反的作用，使角色表现出一些胆怯的行为，令人恼火。

依照游戏的背景故事，“影子特工”受雇于一个世界民间太空组织。这个组织对各国政府的太空计划失去了信任，由各国财阀自己出资，将有良知的科学家们召集起来，发展他们自己的太空计划。这项计划当然不会一帆风顺，不少秘密组织（甚至政府）都在暗中进行破坏，想使这项计划流产。如何阻止这些暗流，就是特工队的事了。游戏场景包含三个城市，各有25到30个分支场景，对于任何一款游戏来说，已经非常丰富了。更令人惊喜的是，游戏的场景是随机变换的，你通关之后，马上可以另开一局，又象是在玩一款新游戏。据说每个场景都有这个功能，例如你到达某个城市，你将面对三股势力：黑道、白道和政府。你将调查的角色属于其中的某一股势力，可是在你重新取档时，他的隶属关系可能已经起了变化。

这款游戏在风格方面有些类似《幽浮》和《铁血联盟》，这两款游戏都曾获得过玩家们的热情赞许。如果你不太在意漫画这种形式，那么你将玩到一款十分迷人的游戏，就像当年玩那些优秀的回合制游戏一样，可谓人生至乐。这款别具一格的游戏将于今年3月底上市，又有一说是4月初。

什么是“都市”？研究社会学的老教授会告诉你，都市是人类在某块地域集中聚居的社会形态，是文明发展的产物。文明？可惜的是，都市从诞生的那一天起便始终与“罪恶”伴随在一起。不过，脆弱的现代人那种“都市情结”注定他们无法从那里脱离出去，反而趋之若鹜，由此带来的矛盾心态导致更多描写都市混乱作品的出现。尽管游戏越来越向主流娱乐进军，可真正现实主义的都市题材作品却少之又少，不能不说是个极为反常的现象。幸运的是，千禧前夕，Mucky Foot的《罪恶都市》（Urban Chaos）终于把“泡在”过去与未来不能自拔的玩家们拉了回来，使之得以真正深入摩登都市中最阴暗的角落，相信我，它绝对比你从电影院中得到的多得多。

早在游戏尚处于策划阶段时，Mucky Foot就宣称准备将《罪恶都市》制作成一部结合了经典电视动作游戏（如《双截龙》和《格斗四人组》等）可玩性要素的“新潮”第三人称动作游戏。一如《黑街太保》和《教父》等作品，《罪恶都市》比较倾向于写实，还做到了细致入微。无疑这样会引来多方争议，但只要尝试一下，你不得不承认它非常棒且极具独创性，正在为现实主义题材游戏树立起一块里程碑。

故事发生在“现在”，也就是世纪末千年交接的时候——这段时间一直被认为充斥着不安和恐惧。城内有一伙被称为“野猫”的暴徒，他们如凶猛野兽般横行于大街小巷，无恶不作，更糟的是，由于打击不力，“野猫”从早期无组织的单纯犯罪慢慢汇聚成强大的黑社会力量，甚至着手进行一个毁灭性的计划，眼看城市处于风雨飘摇之中。玩家扮演一位刚刚毕业的警察新手，噢，还是个女的，名叫D' arci Stern。她必须先在上司面前表现出巾帼不让须眉的胆识和能力，赢得肯定后开始接受各种危险任务的挑战，去收拾那些比名字更疯狂的“野猫”，揭露其背后的阴谋，亲眼见证他们恶贯满盈的时刻。

以警察为主角的游戏基本以玩“枪”为主，而《罪恶都市》却包含了大量徒手格斗成分。操控系统非常易于上手，尽管不能象《拳皇》那样“搓招”（那格斗迷还不美死了），D' arci依然可以冲、踢、打，更重要的是充分利用从地上拾起的各种武器，如棒球棒、刀子、枪械，还有……板儿砖等……（游戏后期玩家还可以操控神秘的第二主角Roper执行任务，不过他戏份不多，也就是类似《生化危机Ⅱ》中艾达·王的角色）

如何对付从3D空间四面八方蜂拥而至的敌人而不致手忙脚乱是制作者最关心的方面。战斗开始时，你面对的敌人头顶会出现一个“血格”（常玩游戏机的玩家应该不会陌生），直到他在D' arci暴风骤雨的攻击下倒地为止。如果附近还有其他敌人，他们会自动加入战团，这时就需要讲究一点技巧了，尽量避免被前后夹击，好在D' arci会使用后踢或侧踢等“中国功夫”来教训那些不知天高地厚企图偷袭的无耻匪徒。

个人感觉，《罪恶都市》最耀眼的亮色并不在于格斗有多精彩、任务有多丰富。漫步其中，仿佛真的徜徉于曾经心向往之的活生生都市中一样，而不是眼里只有武器、敌人、鲜血，至于故事究竟发生在纽约还是月球上反倒没人去追究。美工的努力值得赞赏，全3D画面，无论是物体表面光泽、纹理还是质感，以及雾化、光影等特殊效果都使人信服。街道不象许多游戏中那种“门前冷落车马稀”的奇怪感觉，人群来来往往，车流熙熙攘攘，城市就象一部庞大的机器，似乎什么混乱和罪恶都无法影响它的正常运转，置身其中，那感受……或许就叫“临场感”吧。

该如何给《罪恶都市》一个总体评价？一部极具趣味性的第三人称视角动作游戏，在同类作品层出不穷的态势下保持了自己的特色；画面震撼、有较强创新性及可玩性；借鉴了电视游戏的快节奏，始终不会冷场，却并非没脑子的一通乱打，往往需要使用一点小小的战术才会收到良好效果。总而言之，《罪恶都市》应当算一部使人乐在其中的动作强片。



枫茗轩工作室



魔法门Ⅷ
破坏者的日子

山东 戈五

时间不到一年，3DO公司又打算推出一款由New World Computing开发的魔法门游戏了。《魔法门Ⅷ：破坏者的日子》（Might and Magic Ⅷ: Day of the Destroyer）使用了与前两款游戏相同的技术，但背景却换了——Jadame大陆，一个充斥着魔怪、暗黑侏儒和人身牛头怪的魔域幻境，比原来游戏的背景（铁拳皇族控制的大陆）还要蛮荒。这里不再有占优势的宗族，人类种族也不过是一支普通的力量。当然喽，游戏中还有那种凌驾一切的捕掠龙四处游荡，碰上它算你倒霉。其它魔法门游戏经常提到的人类族——莱南海盗，这次也正式登场了。

虽说各宗族之间各自为政，但相互之间还是有一些贸易往来。暗黑侏儒族的商人会雇用玩家的角色护送他们的商队，使玩家参与到游戏的故事之中。你所面临的是怎样的世界呢？从游戏片头的过场电影便可猜料一二：一个神秘的影子来到Ravenshore（Jadame大陆的中央大邑）的中心广场，在那里造了一个巨大的魔法石，敞开了通往四大元素（水、火、土、气）的四维之门。有关这四大元素，玩家们在《魔法门Ⅲ：英雄无敌》中已经领教过，这次当然也不会是好事。巫师们说话啦：逃吧！大灾祸要来了。

玩家的角色此时还在偏僻的“土门”领域转悠，大灾祸在这里的表现是骇人的海底火山爆发。它带来的直接恶果是道路和桥梁的毁坏，还有不断落下的巨石（碰着可不得了）。更糟糕的是，莱南海盗认为这是他们上岸抢掠的大好时机，要和你在陆上较量了。你将同时面对蜥蜴人和海盗的夹击，苦不堪言。

好在你不是独自一人，游戏这次允许玩家选择四到五个角色，一同上路。他们不是你事先“设计”出来的，你要在游戏中招募他们——在酒吧里，或者在路上。他们当中不少是NPC，如果厌倦了，还可以解聘（不过要回到当初你招募他们的地方），然后再招一个称心的。对于那些喜欢与怪物为伍的玩家，不妨招募几个牛头怪或者吸血鬼朝暮相处。这种感觉实在有些怪怪的，就像把猫和狗关在一个笼子里一样，恐怕他们之间免不了会相互打架。而作为主人的你，和吸血鬼在一起会有什么感觉呢？（主人，我渴了，看在我为您效力的份上，能借您的血管用用么？老天！）

在游戏中，玩家可以与某些部落结成同盟，从而使故事的走向产生一些变化。这里没有绝对的正义一方，只有利益一致的临时同盟。不结盟，你的处境将变得十分困难。但结盟也有结盟的难处，在你找到一个盟友的同时，你也为自己树立了敌人。游戏中四支最有力量的宗族——龙族、猎龙族、巫师和牧师——水火不容，选择谁当盟友确实有些费思量。不过这样一来，游戏的趣味性大大增强了，你玩完了一把，觉得不过瘾，不妨从头再来，选择另一个盟友，领略另一番完全不同的冒险乐趣。开发者许诺说，玩家们在这一集会得到与从前完全不同的游戏感受，《魔法门Ⅷ》绝不是前几集的重复。

如同过去一样，游戏推出的同时，还要推出游戏的背景小说。一集又一集，《魔法门》系列成了RPG玩家心目中永不凋落的优质品牌。玩家们在这里逗留的时间越长，就越会感到痴迷留恋。开发者深知其中的奥秘，他们不断地发掘《魔法门》故事中的方方面面，让玩家们对这个魔幻世界有着越来越深的了解……现在，开发者将在这一集将以往所有的东西联系起来，让玩家得以窥见全貌。

RPG的故事是要玩家们自己去探索的，我们可能已经说得太多了。然而有一点还是忍不住要说：这款游戏的故事可是比以往任何一款《魔法门》都好噢。



三国时期可说是中国历史上最精彩的时期，那一幕幕动人的故事，一张张鲜活熟悉却又未曾谋面的脸孔，魂牵梦系着亿万的人们。因此，从《三国志Ⅰ》到现在，许多游戏公司竞相以三国为背景开发游戏。今天我要介绍的也是一款三国游戏。

游戏的故事发生在距今1800年前没落的后汉王朝，各地拥兵自重的地方势力纷纷抬头，而后各自划地巩固势力，造成了中国的分裂局面。在这种情况下，势力最大的是曹操；以扬州为主拥有东南部领土的是孙权；另外没有领土，却拥有优秀人才及人望魅力的刘备。他们三方叱咤风云的统一历史便构成了“三国演义”。

一场争夺地盘的战争刚刚结束，遍地都是战马和士兵的尸体，惨不忍睹。仙风道骨的南华老人在战场上发现一名死去的士兵——古风，具有“天命之相”。南华老人施展玄通，将古风救活，携其回到修道洞府。古风拜南华老人为师，勤练武功……

古风的前身是天宫中镇守七颗“镇天宝石”的镇天将，由于负责看管宝石的七个天兵对天庭不满，就偷了宝石溜下凡间，结果受宝石镇压的邪灵马上席卷天宫，随即又流落到人间，并投胎成为捣蛋大王张角，掀起了几乎将汉室倾覆的黄巾之乱！另一方面，七颗镇天宝石也化作忠、仁、智、武、权、谋、霸七种属性，七个天兵化身为赵云、刘备、诸葛孔明、吕布、曹操、司马懿及孙权七位英雄。而玩家要扮演的，就是来到凡间收回宝石的镇天将。

这就是由厦门火凤凰电脑设计有限公司耗时一年开发出的年度大作——《三国伏魔》，是一款新型的ARPG游戏。它在传统的RPG和ARPG中加入了许多多人角色扮演游戏的概念，改善了一般RPG战斗、练功系统枯燥乏味的缺点，并通过即时战斗系统，使人不得不随时处于待命状态。可以看出，游戏的设计者尽量想提供给玩家最大的自由空间，无论是练功、战斗还是升级，玩家都可以根据自己喜好来培养角色。

游戏的故事虽然也选用了世面上风销不败的三国为背景，但却以一名战场上的小卒为切入点，通过他的一段奇特经历串起一些三国里著名的战役、沙场征战与儿女私情，真实历史与虚幻神话在游戏中充分融合，新鲜感十足。

这款游戏采用3D技术制作，要求玩家在16兆色的显示环境下才能运行。公正地说其3D的地图场景是非常精美的，从许昌到北海，从蜀地到江东，山地、平原、瀑布、森林，应有尽有，涵括了中华大地壮美秀丽的自然景观。游戏虽然还是引用640×480，斜度视角，但配合一些特殊的光源效果，让人有800×600的感觉。

让我最感兴趣的是，游戏采用地图上直接战斗的形式，在可战斗的地图上，玩家随时可能受到敌人的侵犯。同一般ARPG有所不同的是，《三国伏魔》共有四个主角，可以同时参与战斗，而且在战斗中的攻击是象即时战斗游戏一样的自动索敌、自动还击，这样玩家可以腾出工夫来使用必杀和魔法。为了让玩家在战斗中不再孤独，游戏中还提供了可以召唤的魔兽，看着敌人被自己召唤的魔兽围着痛扁，感觉实在很爽！

另外，在游戏中我甚至看到了一些MUD游戏的影子，游戏中的主角取消了级别限制，但增加了武功修为，较高级别的功夫是影响战斗胜利的关键因素。但武功的级别同主角的经验值有密切关系，所以增加经验值也是不能忽视的。游戏中增加武功等级的办法有很多，包括研读秘籍，修炼武功和使用武功，有时候完成某些关键事件也能增加武功级别。随着武功等级的增加，不同的武功会带给主角不同的特殊攻击，使主角可能在战斗的最后转危为安。游戏中取消了许多烦琐的物品、道具，增加了运功疗伤等功能，玩家可以随时将生命、精力、体力、内力相互转换。

令人遗憾的一点是，这款游戏不支持多人连线，希望火凤凰电脑设计有限公司能够在下一款游戏中加入多人连线功能。不过总的来说，这确实是近期来国产游戏中的一款精品，我对《三国伏魔》的评价是——很容易上手、很容易被吸引、很不容易厌倦的一款新型游戏。

在3D射击游戏中，主角通常都是一个“凶悍”的正面角色，要么是个面目不清的海军陆战队员，要么是个痛不欲生的圣徒。当他面对蜂拥而来的敌人扣动扳机时，玩家心里不会产生一丝的愧疚心理。在这个领域里，近年来最风光的一个，当属Eidos公司。虽说它推出的两大名角在道义上并非全然无可指责——《古墓丽影》里的盗墓姑娘和《窃贼》里的签约大盗——玩家们还是对其报以异乎寻常的热情，很少听到谴责的声音。现实中不可能有谁到长城根下去找寻那个通向宝窟的地道，也不可能有谁到工商局去注册一个盗窃公司，专为满足那些有钱人的收藏癖。游戏嘛，图个乐子而已，谁也不会当真，宽厚的玩家们心想。于是Eidos公司兴冲冲地又拿出一款游戏——《枪手：代号47》（Hitman: Codename 47），等待着人们喝彩。

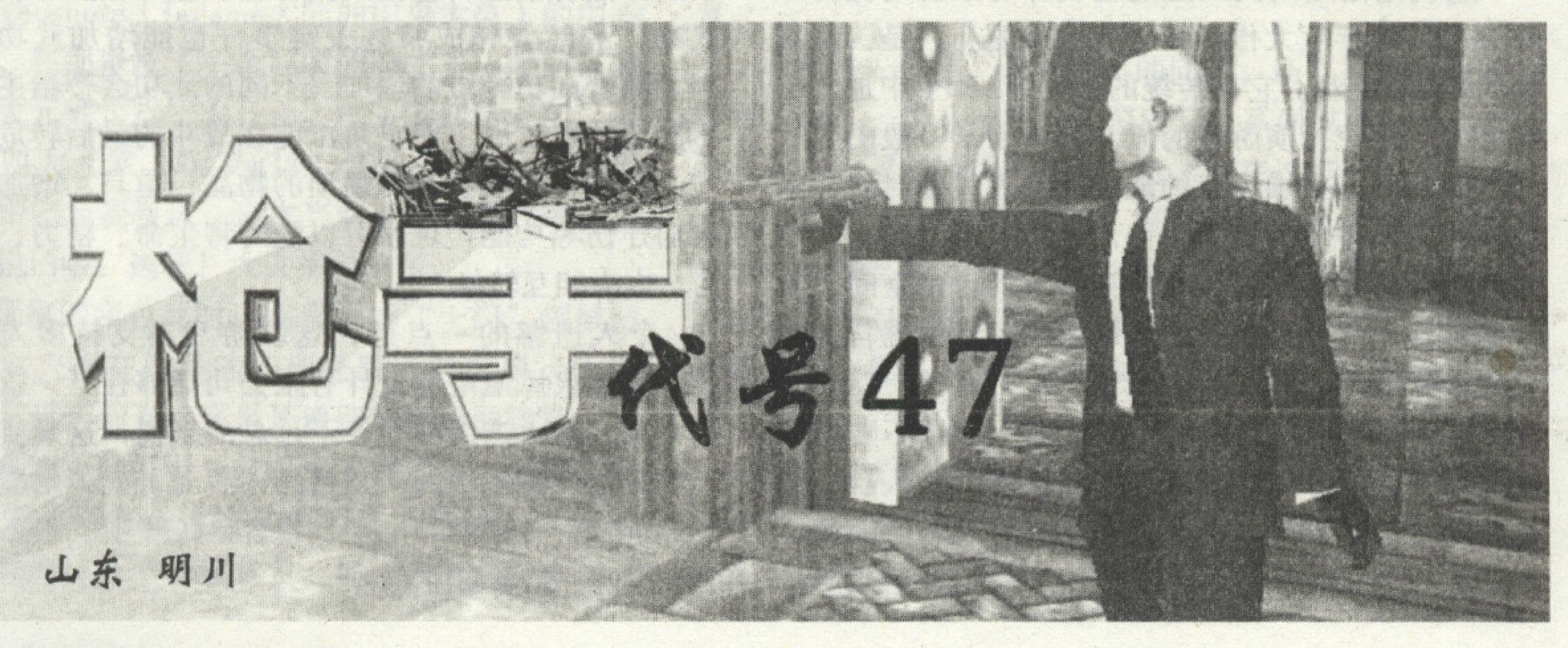
这次人们开始在心里犯嘀咕了：Eidos公司是不是走的太远了呢？难道他们不知道娱乐界反暴力的风声正紧？美国那个有“反游戏暴力歇斯底里症”的李伯曼议员正打算找一款游戏开刀呢。在过去类似的“审判”中，有几款游戏已经被确认“有罪”。它们是：Postal、Mortal Kombat Ⅳ和Grand Theft Auto2，已经被好几个欧洲国家限定不许进口，难道Eidos公司还想往枪口上撞么？

面对众多的疑问，Eidos公司急忙作出解释，声称这款游戏除了名称有些“吓人”之外，性质上与以往的游戏没什么不同。虽说游戏的主角是个签约刺客，但他所承接的契约都是有原则的，要干掉的目标也大都是声名狼藉之徒。例如香港一幕，你的委托人要你去刺杀的是三合会毒枭，而不是那里的社会名流。你如果在游戏中胡乱开枪，当然会误伤人群，这样设计是为了使游戏中的世界显得更真实，绝不是为了让你杀人取乐。实际上，如果你一定要这样做，游戏会对你减分。

在这款游戏中，玩家们的感受与过去有所不同。不是比谁玩得狠、玩得勇，而是比谁玩得更有头脑。游戏的广告词打的是“智慧枪手”概念，卖点绝不是血腥的杀戮。实际上，这款游戏的玩法和《窃贼》有些类似，你成功的机会在于如何躲避，而不是一路硬闯。在你接受委托后，你首先要去现场探查，考虑行动方案（只要你不把枪从口袋里抽出来，你爱去哪儿溜达都可以），然后再去地下武器店购买所需的器具和枪支。你要考虑的问题非常现实，例如“目标”的日常活动规律，保镖的巡逻路线，事成后的逃跑路线等等。通常要完成任务不止一种途径，聪明的玩家会发现多种可能性。计划是否周密与成败有着密切的关系，据开发者介绍说，准备阶段约占场景任务的80%，而行动部分则仅占20%。

游戏在技术方面很不错，曾创造过“劳拉奇观”的Eidos公司在这方面又很高的品牌信誉，它所能看中的游戏即便不是最好的，至少也是第一流的。游戏的AI很高，画面质感也甚佳，图形引擎使人想起美伦美奂的《夜曲》，至少人物的衣服动画有着很强的真实感。

从展示的部分来看，游戏离完工还相距甚远，可Eidos公司坚持说游戏会如期在春天上市，可见它对名不见经传的开发者IO Interactive公司很有信心。但愿玩家们最终拿到这款游戏时，觉得它真的象事先说的那么有趣。



山东 明川



Hi，大家好，龙年最新一期“烽火传书”又与玩家见面了，你们新年过得好吗？情人节快乐吗？吃得好吗？玩得好吗？压岁钱多吗？

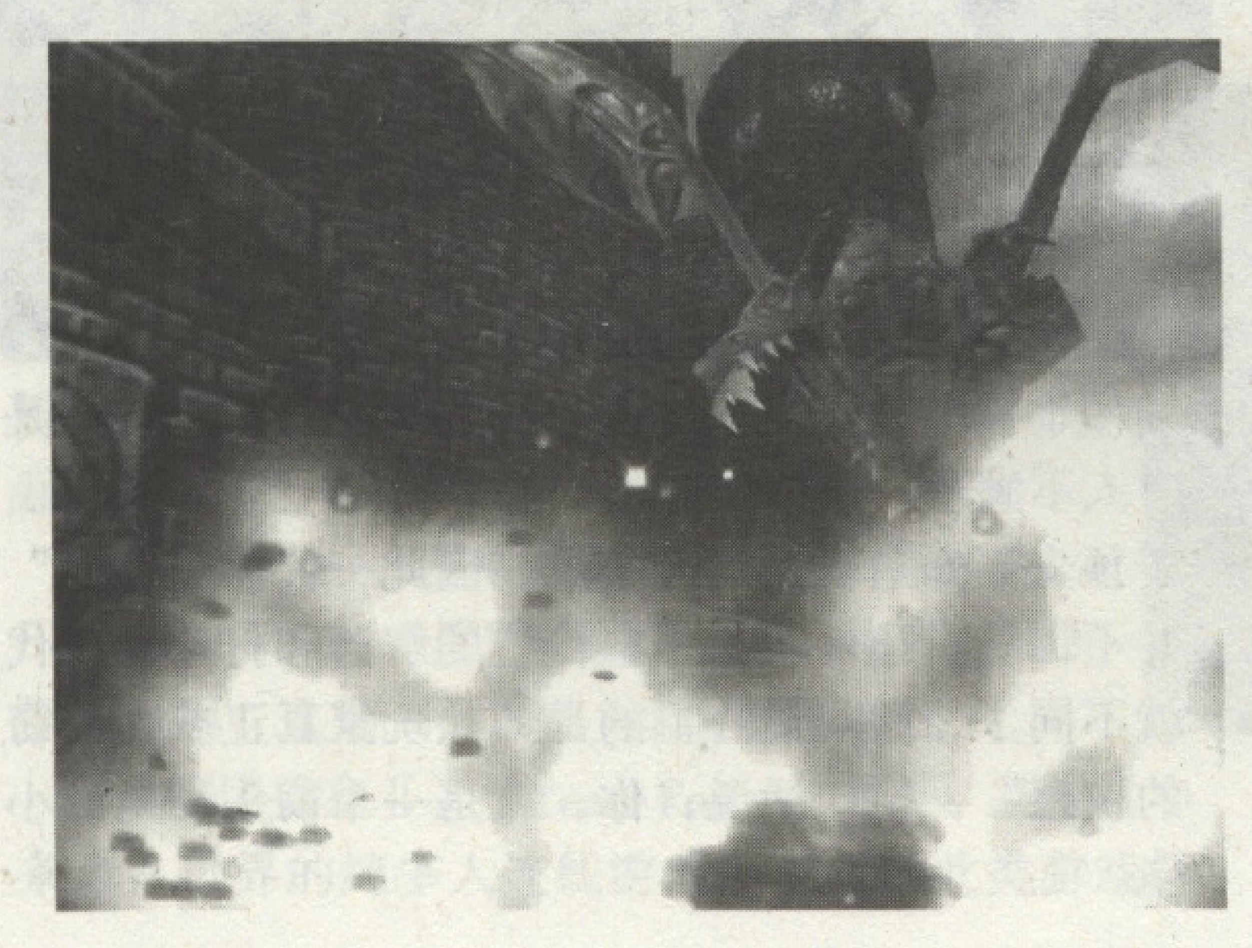
啥？你是谁，来这儿干嘛？（我倒……）

Err……是这么回事，随着本期杂志截稿日期越来越迫近，诸小编总有种不对劲儿的感觉，可谁也说不出究竟是为什么，直到排版前三天，才发现原来主持“烽火传书”的祝小哥就如《蒸发密令》般从冰天雪地的哈尔滨“蒸发”掉了，怎么也联系不上。正当责编天堂鸟变成了“热锅蚂蚁”时，一神秘人物突然造访编辑部，开口便自报家门“Commando”，众编大惊，通过验明正身，认定此不速之客确是祝佳音无疑。原来，他临上火车前发送的文章，也不知到底是“点心局”的原因还是被铺天盖地百多封“网络赚钱大法！”“十万E-mail地址交换！”之类的垃圾淹没，总之未能收到。那边他行程较紧，暂无写作条件；这边我又误打误撞到枪口上被抓了“壮丁”，无奈，只好越俎代庖，客串一次“邮差”的角色。啊，废话讲了这么多，已经有人把西红柿臭鸡蛋掏出来了，说游戏，说游戏。

大刀

Daikatana

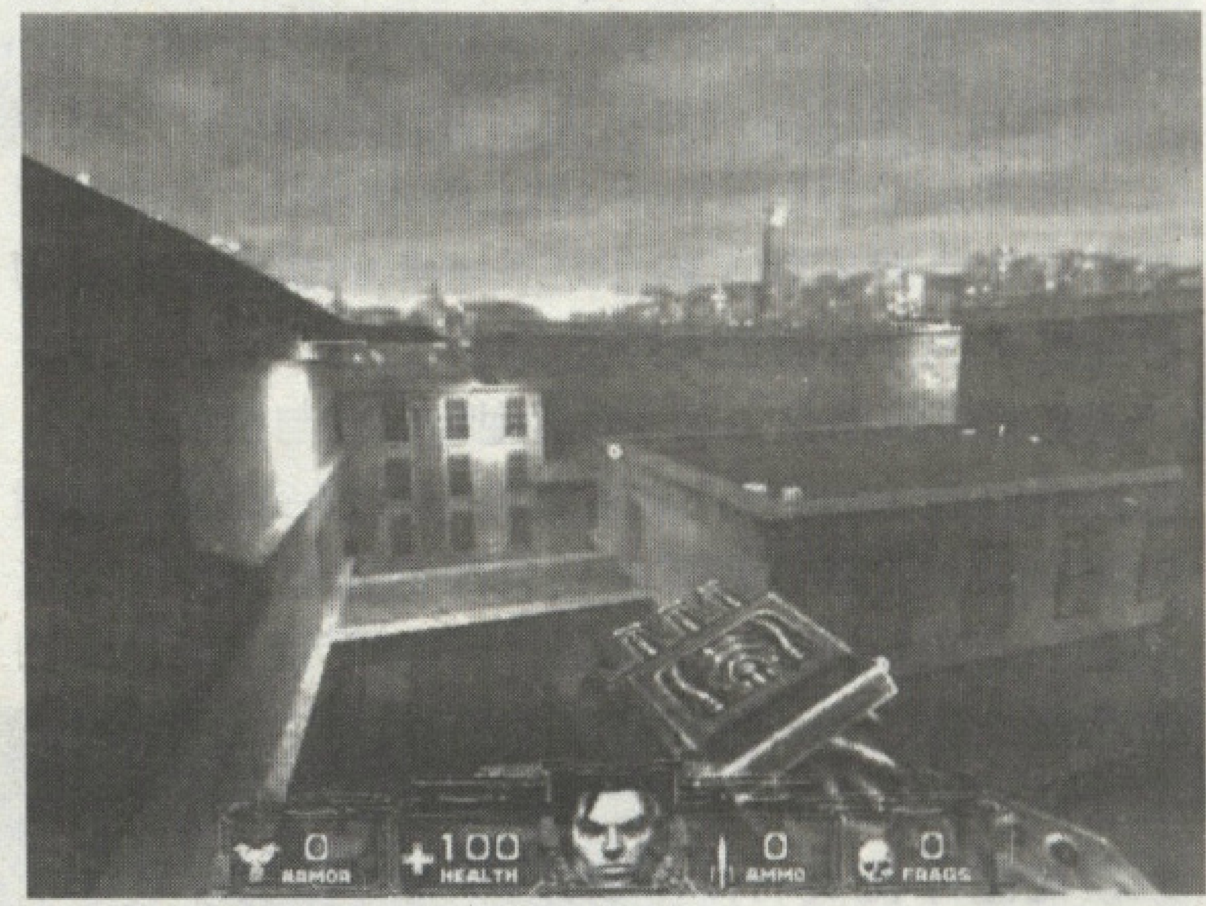
“苦不苦，想想人家萨达姆！”



深受游戏界跳票陋习“摧残”的玩家往往把一肚子气都撒到制作人员身上，其实家家有本难念的经，虽然制作者是跳票的罪魁祸首，可一跳再跳到头来最苦的还是他们。成为众矢之的倒在其次，谁不知道游戏界的铁律是“喜新厌旧”，同样一部游戏，一年前发售是经典的话，跳上一年票就很有可能成了垃圾，不说别的，单单从商业角度考虑，眼睁睁看着货烂在手里，那感觉足以让人发疯。不知



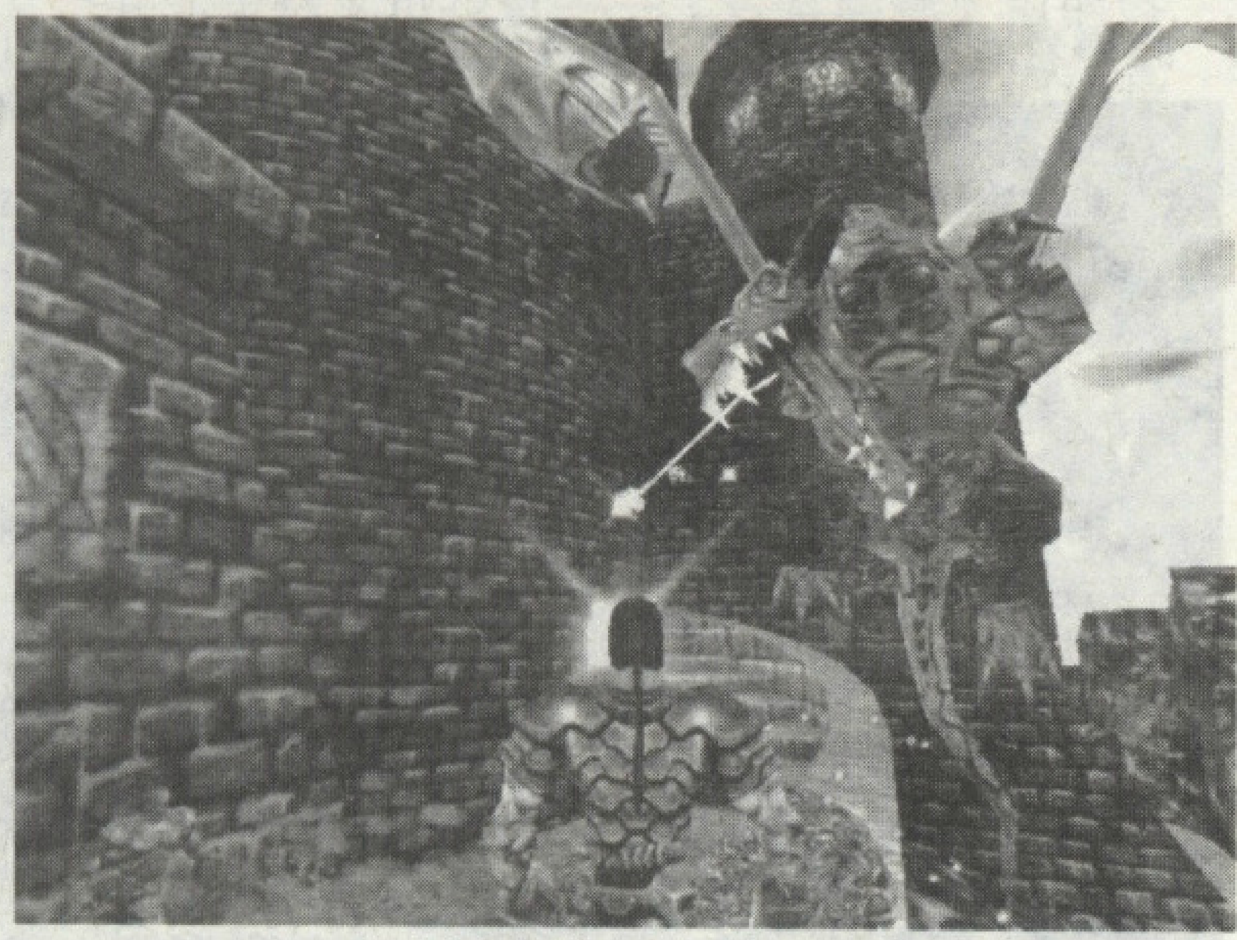
别人如何，约翰·罗梅罗是快疯了——如果《大刀》继续跳下去的话。就在媒体采访他对微软败诉案的看法时，罗梅罗这样回答：“这世界每天都在发生很多事……可我现在唯一感兴趣的是如何把这部该死的游戏搞定！”



好在种种迹象表明，疯人院不会因此得到一位天才，而游戏界天才群中也不会轻易失去一个疯子，无论是Ion Storm的官方网站，还是各大游戏媒体，这几天颇有些“山雨欲来风满楼”的味道：是亮出《大刀》的时候了。

即使会被Quaker们痛扁，我还是决定实话实说：自从Quake3和UT基本取消了剧情模式，把FPS彻底带入一场纯粹的断杀中后，我本来对其敬而远之的

态度现在更不感冒——尽管它们的确代表了一种方向。罗梅罗要是不离开id，说不定会和卡马克“英雄所见略同”，幸好不管97年立项的《大刀》整体风格是否令他后悔，总之游戏保住了传统要素，剧情据说比被归为RPG的《系统震荡》还要精彩，或许《大刀》真能跟在《半条命》后面，成为FPS的“另一条路”也说不定。



Daikatana这个词在英语中并不存在，它是日语“大刀”的拉丁读法，是一柄圣刀（大刀）的名字。日本战国时期，一位血统高贵的武士以自己的生命祭刀，使大刀具备了能让拥有者穿梭时空的能力，可没过多久，这柄刀便不知所踪。直到公元2455年，考古学者Tosiro博士和助手Benedict博士在偶然的机遇下发现了大刀，狠毒的Benedict趁Tosiro不备杀害了他，将大刀据为己有，并利用穿梭时空能力回到过去霸占了Tosiro祖上的大笔财产，然后建立了一个气势宏伟，内中机关密布的宫殿，将大刀保存在其中，以防被人夺走。

玩家扮演的是Tosiro的学生Hiro，与两位伙伴：Superfly Johnson和博士的女儿Mikiko，一起潜入宫殿去盗取大刀，同样需要使用大刀的超能力回到过去阻止Benedict的阴谋，还历史以本来面目。可惜大刀的超能力有那么一点不稳定（有BUG？），没准就把人送到什么鬼地方去，而且每完成一次传送必须积攒能量才能进行下一次，所以，你只好随遇而安，在能量攒满以前先留在这里探险吧。

年龄大一点的玩家应该还记得很久以前中央台播过的美国电影《时空隧道》，《大刀》和它有那么一点相似，都是时空错乱，背景由数个不同时间段的不同地域组成，包括古希腊、中世纪的挪威、“过去”（2030年）的旧金山和“现在”（2455年）的日本，预示着摆在我们面前的将是一部非常宏大的游戏。

不要指望在古希腊使用Rail Gun什么的，你手中只有所处历史阶段中存在的武器，游戏中武器、物品以及敌人种类相当丰富，甚至还包括升级和技能点数这样的典型RPG特征，至于画面……最好不要抱什么希望，别误会，我的意思不是说它不好，而是说在如今大家技术几乎一般齐的情况下期望象魔术师帽子里的兔子那样凭空出现一部画面惊世骇俗的游戏是不现实的。个人认为，如果剧情足够精彩的话，即使画面略逊于Quake3和UT也足可以接受了，不知诸位以为然否。反正游戏马上就要出来，罗梅罗押的这一注能否成功，还得由你们来评判。

神偷Ⅱ：金属时代

Thief Ⅱ：The Metal Age

人生不如意十之八九啊！对FPS不感冒，可在老美的煽风点火下，它们偏偏往眼前钻，挥之不去。不过《神偷》对于我则有着非同一般的意义——它是寥寥几部我能坚持着打过第三关的FPS之一。

去年11月“烽火传书”中曾经介绍了一个《神偷黄金版》，当时J商还曾经在这部游戏的×版盘上标明《神偷Ⅱ》以招徕玩家，其实那不过是将《神偷：暗黑计划》重新编排一下，添加了几个新关卡而已，下面要介绍的《金属时代》，才是货真价实的二代。

前作甫一推出便深受好评，有人甚至拿它与牛蛙的《地下城守护者》相提并论，称二者都是“典型的逆向思维代表作”，的确，把人们脑海里根深蒂固的“FPS＝大杀大砍”的思维定势来个180度大逆转，拿出一部令人信服的谨小慎微斗智FPS，不是



随便谁都能做到的，无怪乎受到交口称赞。可还是有人不满意——制作者Looking Glass自己。他们说由于预先不知道玩家能否接受，因此一代的“革命”并不彻底，还保留了一些传统的解谜和打斗，二代就不同了，游戏最终目的是“让玩家真正获得偷窃的快感”，换句话说，你，就是一个彻头彻尾的小偷。

为了完成这个“伟大”的目标，他们很是下了一番功夫。首先游戏难度（指“偷窃难度”而非“动作难度”）大大增加，不少任务难到变态：什么抢银行、绑架人质、窃取重要文件……糟糕的是卫兵似乎比以前聪明了不少，对追踪小偷颇有心得，由于是“金属时代”，每个大富之家内都设置了重重机关，甚至还有“机器人”，行动稍有不慎便会粉身碎骨。不过，道高一尺，魔高一丈，“神偷”也不是吃素的，除掌握了更全面的技能外，让人最感兴趣的应该是大大丰富了物品的种类，要是你玩过前作肯定会对“水箭”、“烟雾弹”之类东东记忆犹新，据说这次盖瑞特更配备了照明灯、潜望镜等“现代化装备”，简直能与詹姆斯·邦德有一拼了。

制作者并没有把时间浪费在另起炉灶开发图形引擎上，实际上，一代的画面表现相当好，为什么不继续挖掘图形引擎的潜力呢？经过一番“大手术”，Dark Engine再次焕发了青春，除了画面更加细腻、光影更加柔和、过渡更加自然外，最大的改观就是物体表面的纹理，由于游戏主要在豪宅之类的地方进行（废话，茅屋里能有啥偷的），当你偷偷“摸”进去的时候，绝对会被震撼：不管是花岗岩地板还是大理石台阶，抑或窗户上镶嵌的彩色玻璃，墙上的波斯挂毯以及其他饰物，都是那么栩栩如生，真如身临其境一般。

更夸张的是Eidos放出风声说《神偷Ⅱ》将加入多人模式，但我还没有找到这方面资料，不大清楚具体情况，总归不会一群小偷玩Deathmatch吧，那岂不和游戏风格背道而驰？还是等游戏出来看看究竟有啥新点子好了。《神偷2：金属时代》定于三月底上市。

三月预定发售的主要游戏还有：

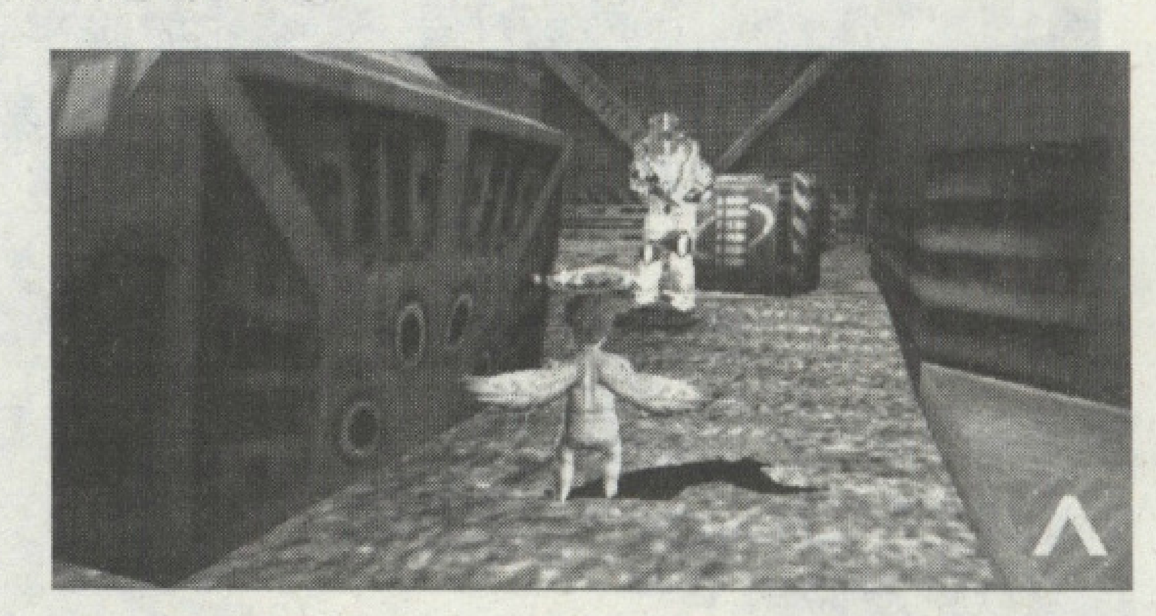
《猎杀潜航Ⅱ》（Silent Hunter Ⅱ）：以二战时太平洋海战为背景的经典潜艇模拟游戏，时隔4年多方推出新作，挟最新图形引擎之威品质不容怀疑。

《泰伯利亚之日：火风暴》（Tiberian Sun：Firestorm）：C&CⅡ的资料片，“烽火传书”以前介绍过。

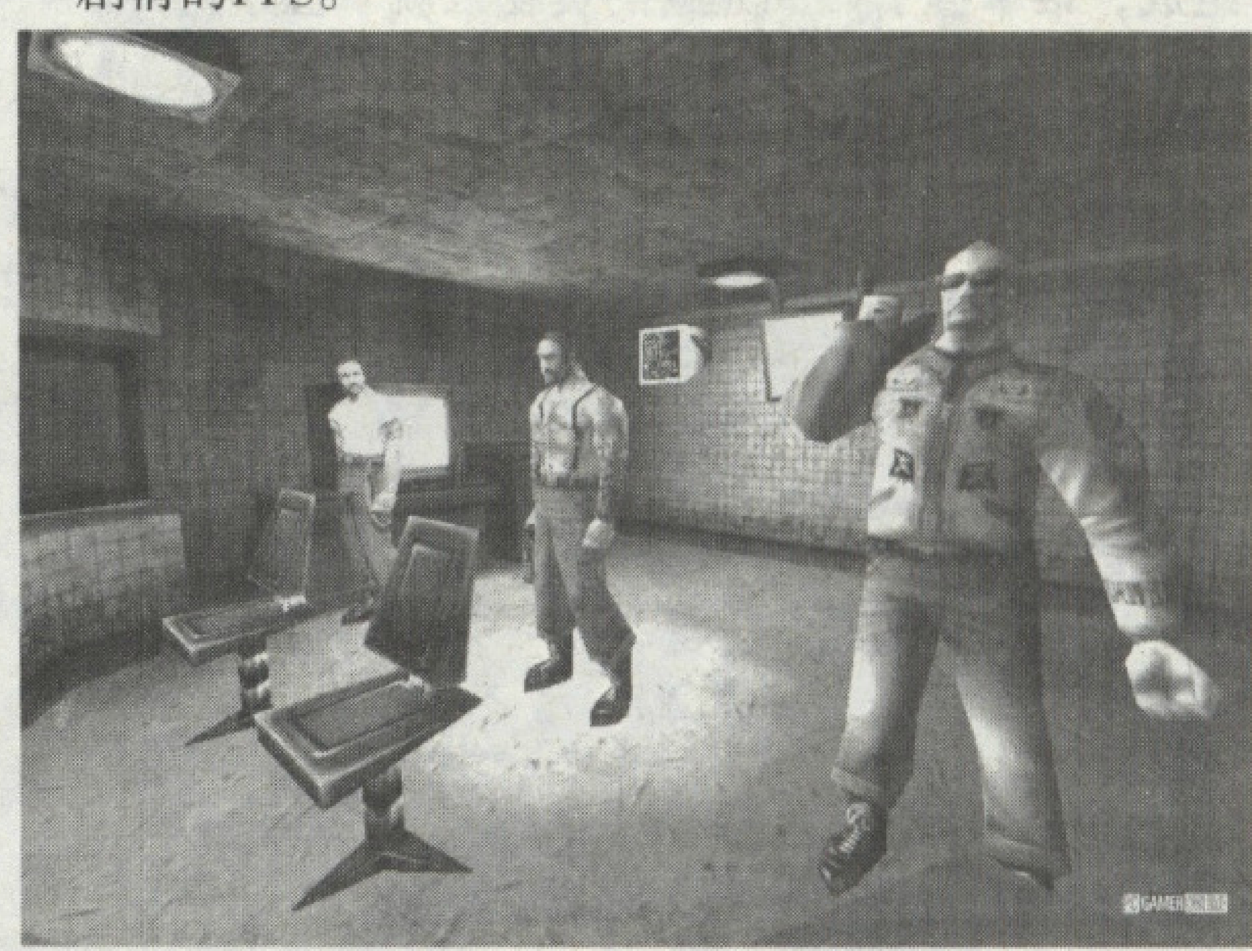
《星球大战：星舰指挥官》（Star Wars Force Commander）：《星球大战》真是卢卡斯公司的摇钱树啊，这是一部以其为背景的策略游戏。

《军团要塞Ⅱ》（Team Fortress Ⅱ）：基于《半条命》世界的纯多人连线游戏，与多数此类游戏各自为战的传统不同，它更强调团队精神。

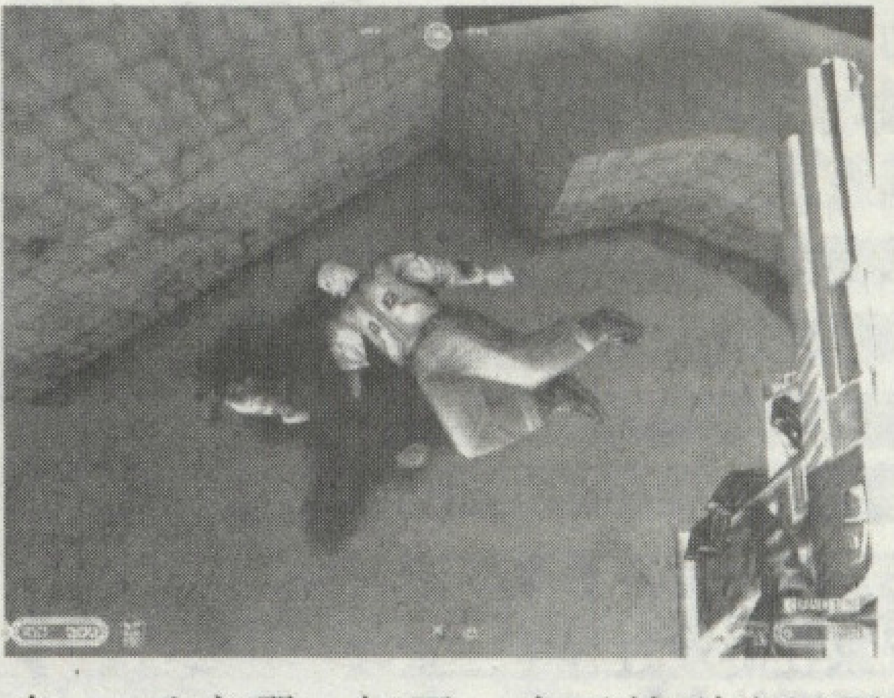
《弥赛亚》（Messiah）：以宗教为背景的另类动作AVG，玩家扮演一个小天使，以“灵魂附体”方式进行游戏。



《命运战士》（Soldier of Fortune）：《大刀》并不寂寞，《命运战士》同样是一部实力非凡侧重剧情的FPS。



另外，《英雄无敌Ⅲ》新资料片《死亡阴影》、《横扫千军：王国》资料片、《虚幻》黄金版、《异形对捕食者黄金版》也集中在本月发售，由此看来，三月电脑游戏市场真可谓“淡季不淡”啊，这应该是大家最高兴的事了吧。顺便提醒一句，3月4日，万众瞩目的PS2将正式掀起“她”的盖头来，届时我们终于能一睹其风采了。网上有消息说美国政府要求日本禁止把PS2销售到中国，以防其中的“尖端技术”被偷学了去，也不知道是真是假，要是真的话，美国佬儿的脑袋那才叫有毛病哪。好了，今天就到这里了，休息，休息一会儿……

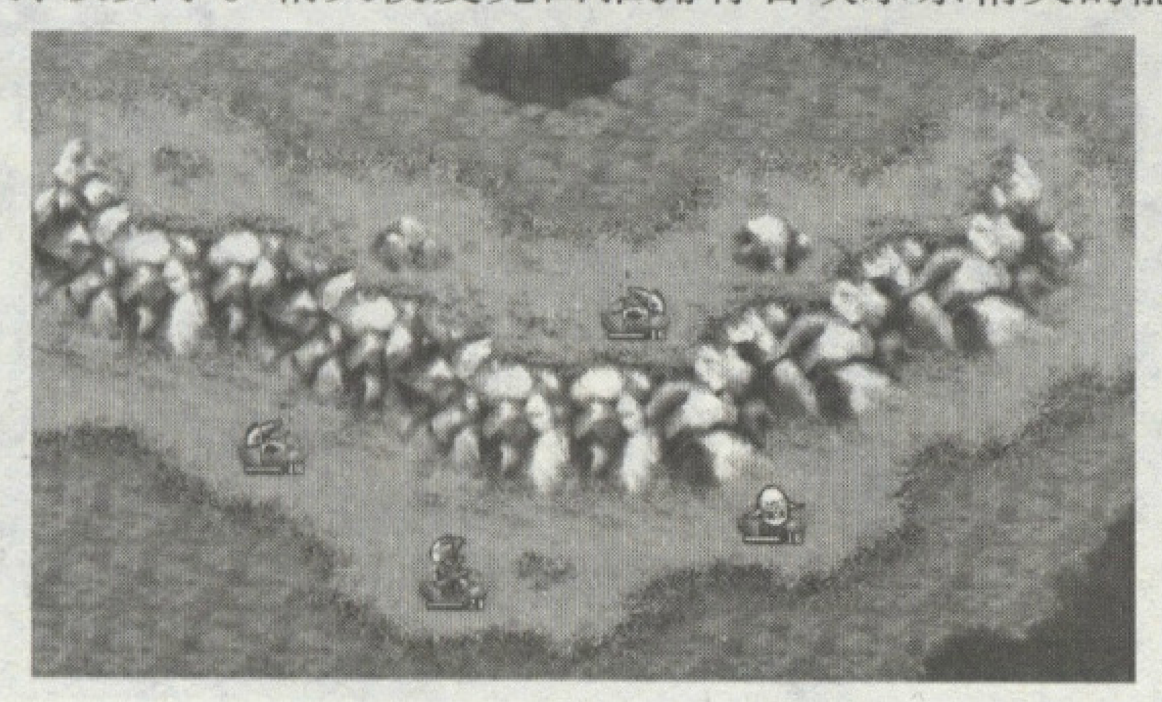




精灵幻境Ⅱ

游戏类型：战略角色扮演
制作：SHUHUA SYSTEM CO.
发行：大宇
系统配置要求：奔腾133、16MB内存、WIN9×

传说，世间万物都由地、火、水、风四大元素组成，谁掌握了四大元素的奥秘谁就掌握了世界。这个世界有着许许多多的精灵虽然他们具有强大的能力，但从不滥用它们。直到一天，一颗天外流星打破安宁。精灵使爱克西雅拥有召唤水系精灵的能力，当她察觉到精灵们的躁动不安时，她便意识到，为了家园的和平，她要出动了……



《精灵幻境Ⅱ》是一款典型的战术性SLG，尽管形式上有些传统，但毕竟是经过一代考验的。游戏通过两个精灵使的不同经历，将玩家带进那充满幻想的精灵世界，体验惊险和刺激。召唤精灵是游戏的一大特色，这些精灵除了可爱的外形之外，还有着不同属性和能力，只要善加培养和沟通，将会成为冒险旅程中不可多得的好帮手。游戏有两个主角，一个是火系精灵使，另一个是水系精灵使，两个角色的经历是不同的，玩家只有逐一玩过后才能领略整个世界。由于DEMO只能选用一位角色，所以只能在正式版中在说了。

《精灵幻境Ⅱ》虽然只有640×480×256色，但有着不凡的表现力。整个世界都是卡通风格，配以动听的音乐，使玩家在游戏过程中一直处于轻松状态。作为闲暇中的消遣或是对童年的回忆，《精灵幻境Ⅱ》可以说是不错的选择。

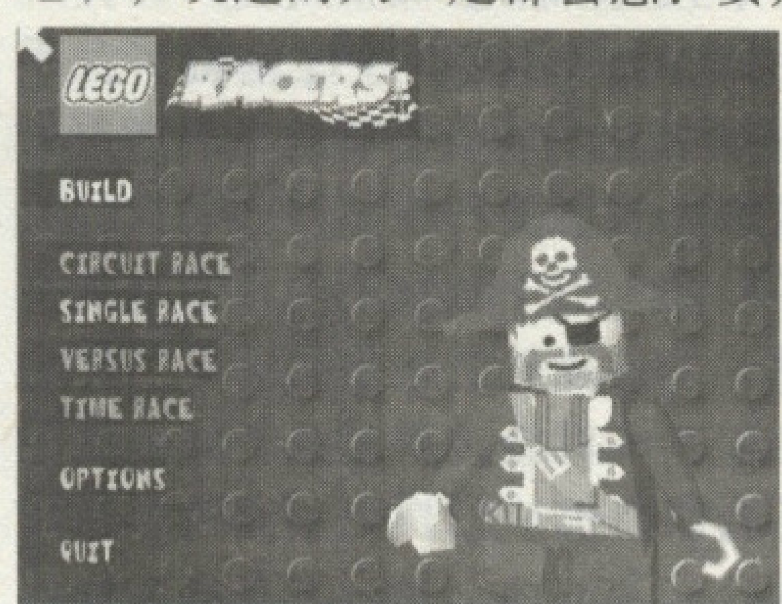
乐高赛手

LEGO RACER

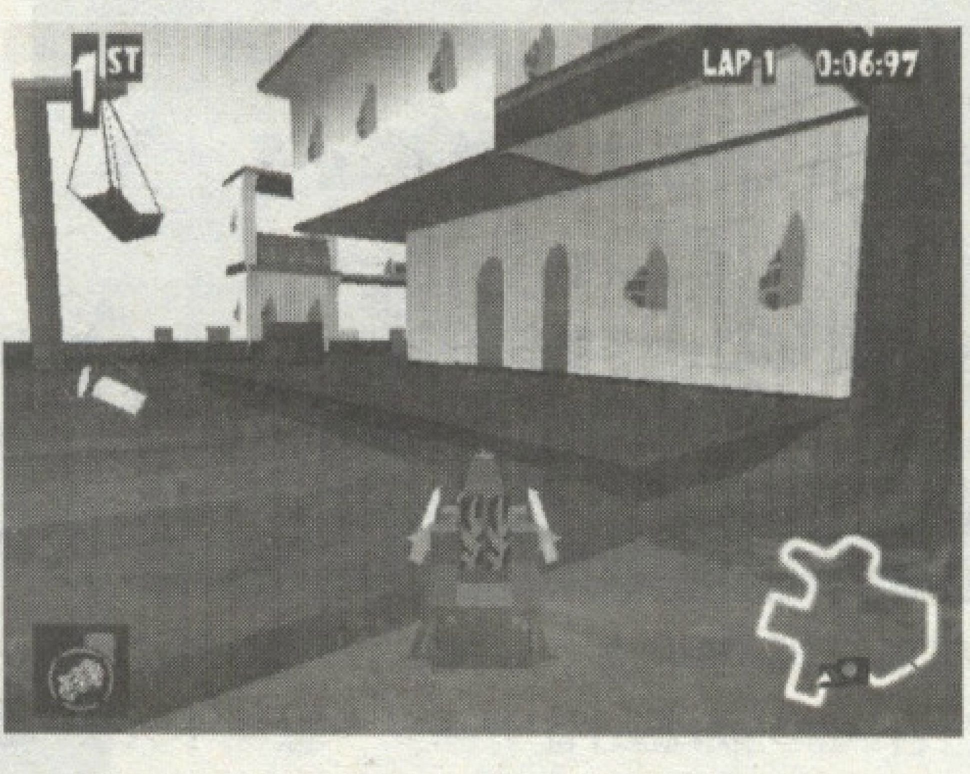
游戏类型：竞速
制作：LEGO
发行：LEGO
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9×

为无数儿童创造了天堂的乐高真是无孔不入，这一次又打入PC游戏的行列了。相信大家对乐高的拼接游戏都很熟悉吧（没吃过猪肉的也该见过猪跑了），一块块拼接材料转瞬之间成为乘风破浪的海船、高耸入云的城堡、紧张忙碌的基地……但要说最经典、最多样（价格也最便宜）的还要算是LEGO车。

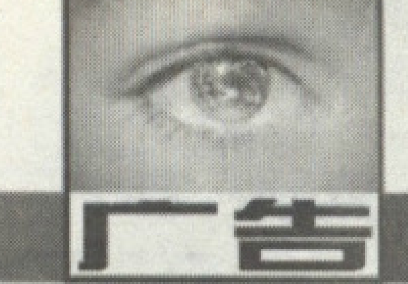
说起LEGO车，类型已不下百种（可能更多吧），玩过的人一定都会想：要是我可以开上它兜风该多好啊。这下好了，今天介绍这款游戏就能把你变成一位真正的“乐高赛手”。



《乐高赛手》也是一款竞速游戏，所不同的是整个场景，大到赛场小到赛手，都是乐高形象的。玩起来，你不会有《极品飞车》式的紧张，也不会有《生死赛车》式眩晕，只会有在游乐场中坐过山车时的兴奋和童趣。对比鲜明的红、黄、黑色编制出华丽的LEGO世界。不同于传统竞速游戏，《乐高赛手》还加有射击因素，通过“吃”不同的东西，赛车能够发射各式各样的武器，这些武器虽不致命，但可以大大减低对手的速度，怎么样？够坏吧？



带有射击因素的赛车已经不算新鲜，《乐高赛手》所仰仗的卖点是众所周知的LEGO形象，如果说人们喜爱《乐高赛手》，那不如说是大家喜爱LEGO吧。





迎千禧北通PC赢家功能大展示！

决战时刻武器功能就是要齐全！

欢迎加入北通行列

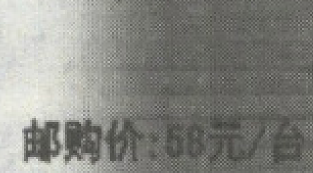
北通行列欢迎您！！！

FOR USE PERSONAL COMPUTER



- 连发功能
- 8个按键
- 专用驱动程序

邮购价：58元/台





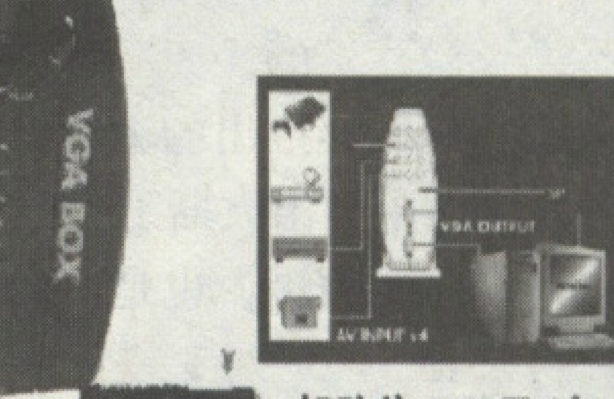
邮购价：63元/台



邮购价：68元/台







邮购价：365元/台

- 可供选择的颜色有透明、红、黄、蓝、绿、白五款.
- 三种型号手柄均有连发功能.
- VGA BOX显示宝的功能：四组AV输入，可把任何AV信号转到电脑显示器上显示.
- 欢迎来人来电索取宣传单张.



邮购价：85元/只 BTP-2000

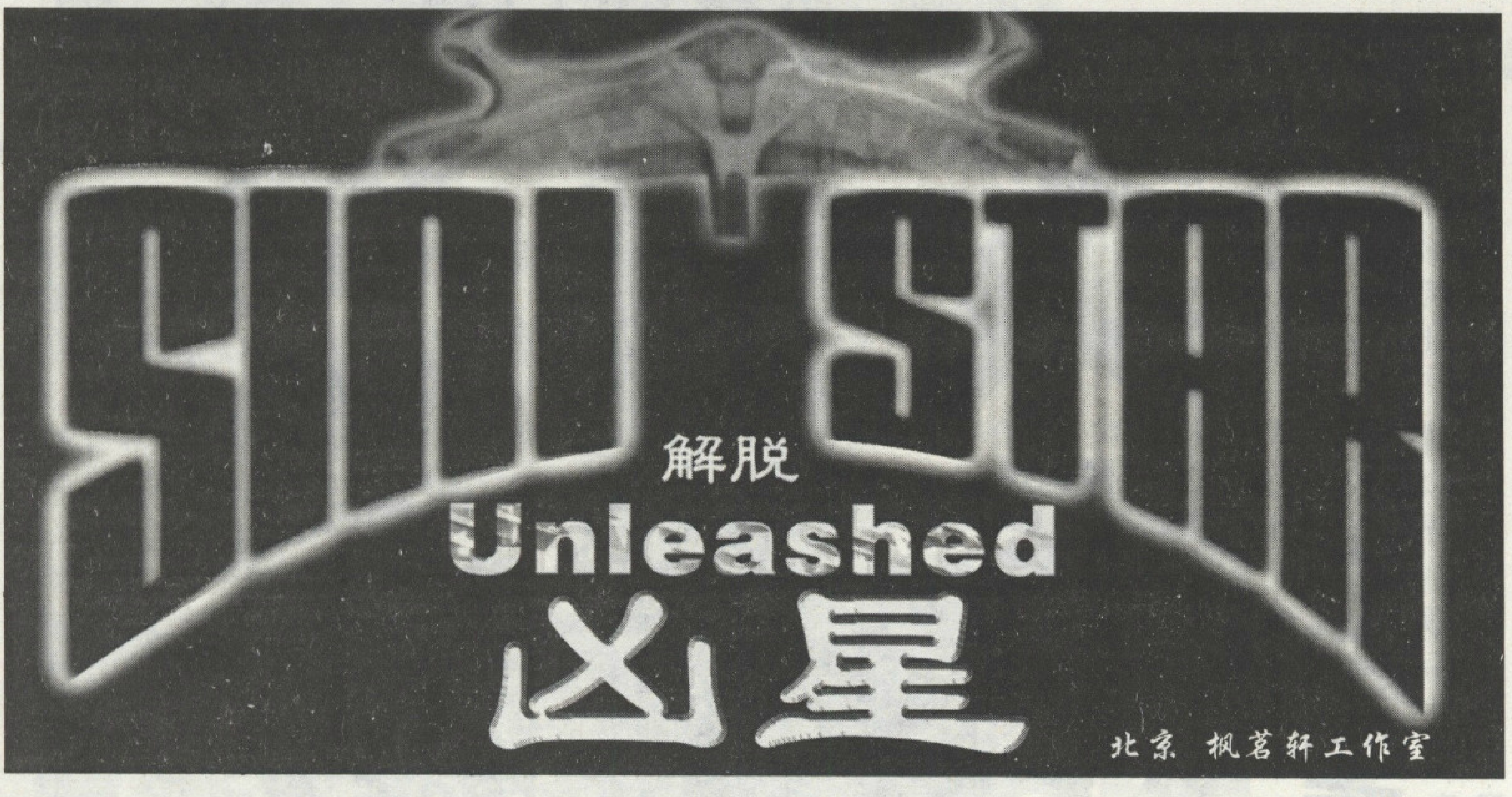
超厚防寒面料、透明带闪灯、七色精美图案

邮购地址：广州市文昌南路10号 邮编：510140 Tel:020-81391404

广州利昌行有限公司
E-mail:BETOP@public.guangzhou.gd.cn
电话：020-81391404
传真：020-81710500
手提：13602869050
厂址：深圳宝安28区第一工业区一栋

广州分部	广州电子城1147-1148 铺	020-81844931	刘生	手提：13902203292
北京分部	北京市朝阳区雅宝路瑞丰大厦108房	010-65924094	钱生	手提：13801077387
上海分部	上海普陀区灵石路1565弄12号305室	021-56376732	何生	手提：13901650241

很难说我到底是否喜欢这个游戏，不过我可以肯定它很优秀，尽管我已经试验了前几关，但还是不敢肯定是否真的喜欢这个游戏。而如果你是个飞行游戏迷的话，请别走开，如果仅仅是感兴趣的话，看到也无妨。

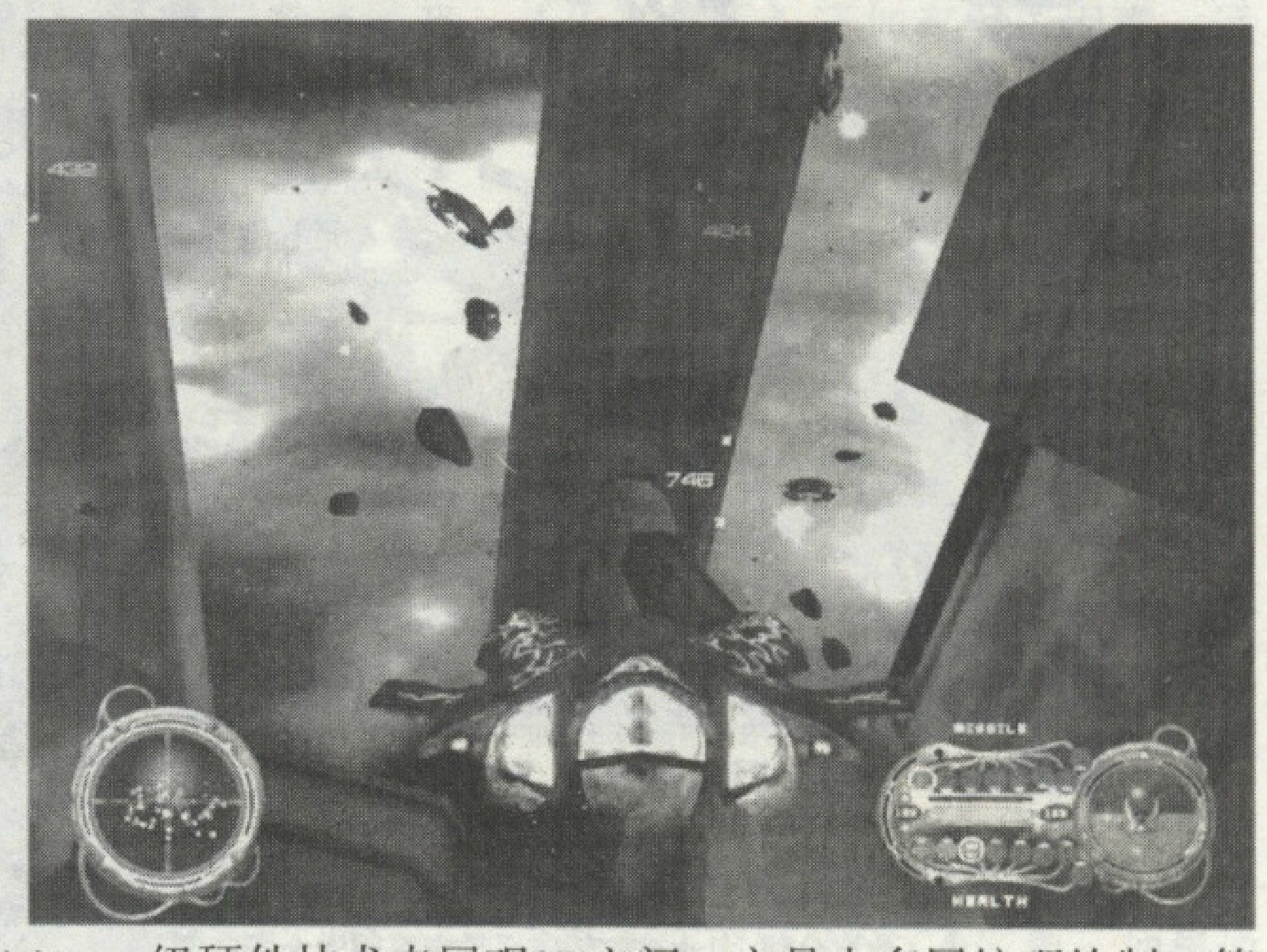


《凶星——解脱》（Sinistar：Unleashed）是一款以太空为背景的飞行射击游戏。如果说到《凶星——解脱》就不得不说说最开始的《凶星》这个游戏。其实目前的这款游戏是1983年推出的《凶星》的续作，就象广受好评的波斯王子推出波斯王子3D，玛里奥推出玛里奥64一样，原作《凶星》也是广受好评之作，就我从网上的资料来看，《凶星》是第1个支持全方位环绕立体声的游戏，第1个支持数字语音播放的游戏，第1个支持49-WAY可选手柄（鬼才知道这是个什么东西）的游戏；它唯一的缺点就是难度稍大了一点。制作者在网上提供这款游戏的ROMS下载，并猛夸当年的这款游戏如何之好，差点就没说出前无古人后无来者了，不过我还是没舍得网费去下载。好吧好吧，离开这个原先游戏的话题，让我们先看看游戏制作小组对他们自己的这款游戏的描述吧。

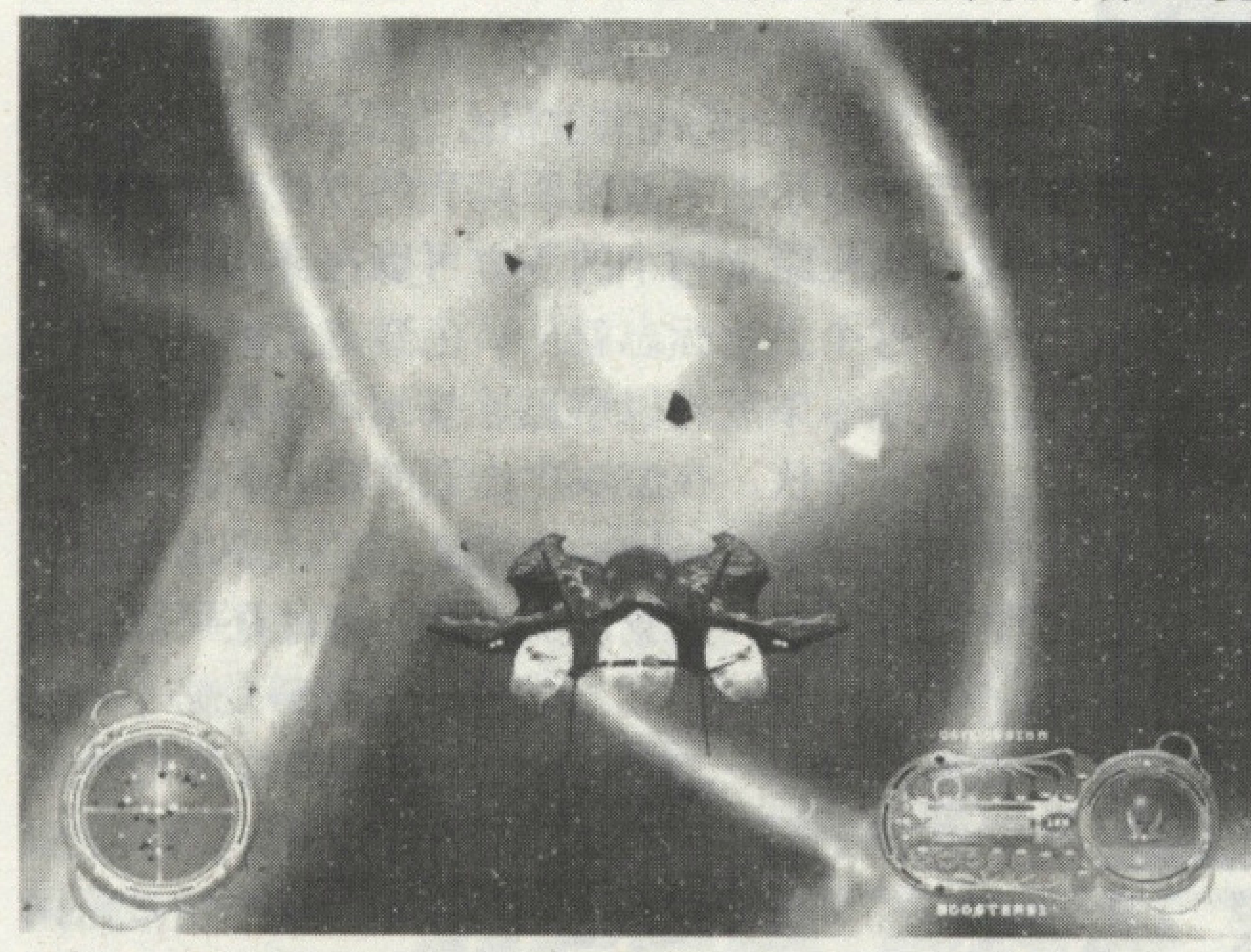
《凶星》的宇宙是一个和我们不一样的宇宙，这个宇宙中居住了一些极端邪恶的生灵，这些生灵在制造一种最终的生化武器。这个武器叫做凶星，一旦他们成功，他们将侵略我们的宇宙，并且销毁所有的人类和所有的生命。在他们着手于他们的邪恶的行动之前，你必须摧毁这些邪恶的生灵，但是给你的时间并不多。你必须在这个宇宙中进行战斗，你驾驶人类能够制造出的最好的宇宙战斗机，这是一个有强大能量的具有生命体感的飞船。

在《凶星》的宇宙空间中，那些疯狂好斗的敌人士兵将蜂拥而致。在这当中，他们建造了一个入口，他们通过收集水晶的能量可以从凶星的宇宙空间跳跃到我们的宇宙空间。当你的战斗突破每个层的时候，你必须沿途收集水晶为武器升级和增加装备，那会使你具有破坏对方军械库的能量。由于战斗的成功你将会得到更多的武器，更多的飞船，得到升级，并且你的能量也会不断地提高到可以反抗那些机智的敌人。

《凶星——解脱》是一个3D视觉的飞行游戏，胜过在当前流行的类似游戏。这个游戏要用到最新的高级硬件技术来展现3D空间。它是由多层纹理绘制，等离子光照效果制造而成。《凶星——解脱》应该成为一个跨世纪的游戏。



设想一下你的子弹击打着敌人的船壳，同时追赶着它通过一个厚密的陨石场，这样的场景是多么激动人心啊！亲身体验一下一个离子炮完全猛烈爆破的场



景是多么美妙啊！当你遇到了决斗的战斗时，你会为《凶星》的飞舞而感到惊奇。我无法知道游戏公司说了多少自夸的话，但总还得有事实作根据。我在初步运行了一下游戏之后，说说我自己的感受吧。

首先是游戏的图像效果，我不知道游戏制作公司用的是什么引擎，不过效果相当好，至少我没遇到过贴图出现错误的现象。目前的很多3D作品依然会出现贴图错误这一3D游戏最恶劣的情况，比如动作游戏人物转弯会看到墙后头，物品上的贴图突然透明，褶皱过度异常的可笑情况等等。也许可能因为《凶星》是一款在太空中飞行战斗的游戏，里面的物品不是不规则的陨石就是不断飞行的敌人，所谓的现实中会出现的错误在这里不太

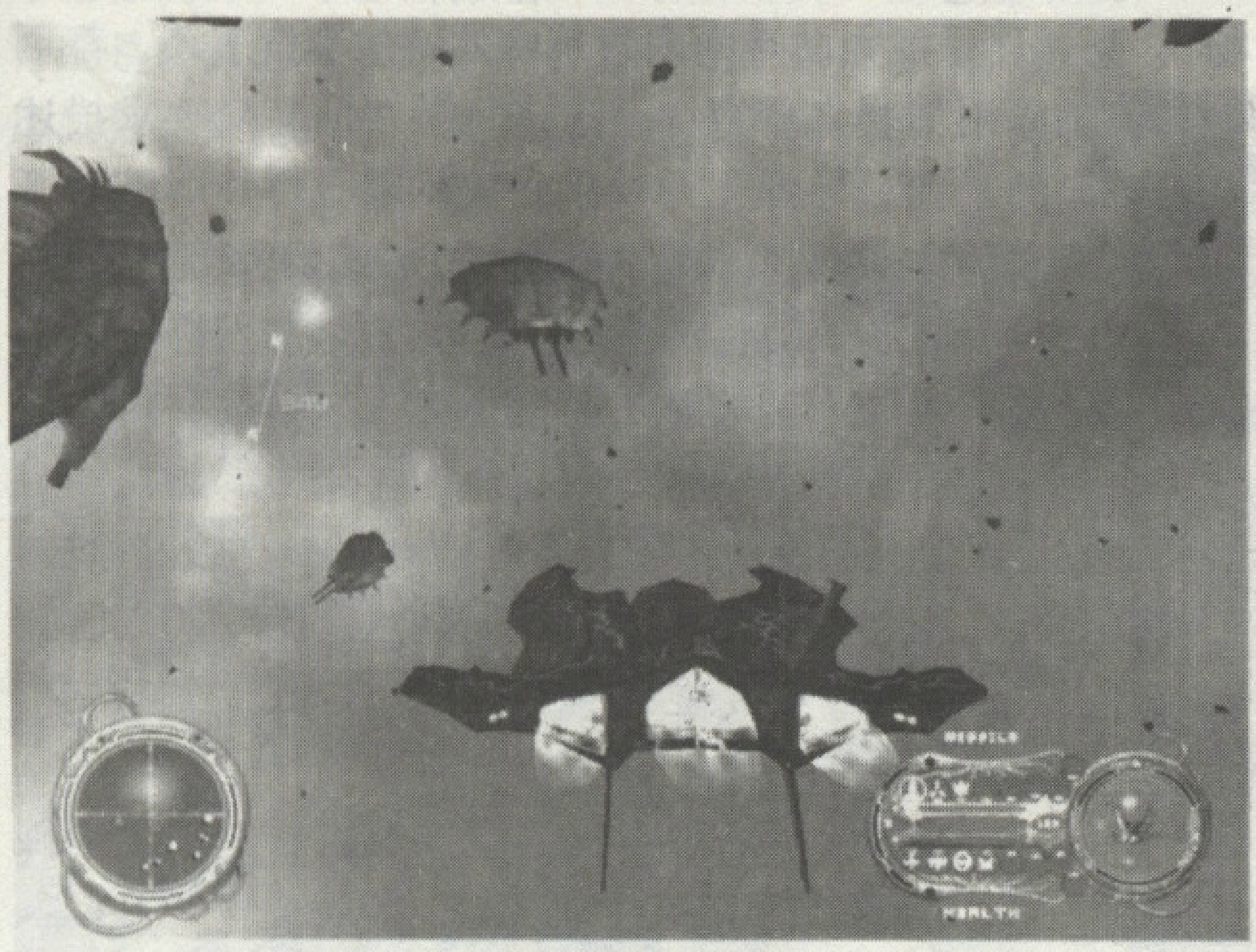


会被注意或者被重视吧。不过就目前的3D游戏来说，我想3D效果已经开发到需要突破的地步了，几乎所有的作品在3D加速的情况下表现得都不逊色。而《凶星》里面的各种图像特效表现是让我无法说不好的，无论是我自己的飞机在发动第2导弹时周身的逐渐发亮，还是巨大的空间内建筑中的特效雾气表现，都可以用精彩来形容。至于飞行游戏所特殊要求描述的子弹、导弹飞行效果和敌机陨石爆炸时四散开来的震撼效果，相对会比其他的游戏更胜一筹吧。而我的战机在飞行时空间的流动感亦做得很好，因为飞行的时候速度不算太快，让我可以比较清楚地看清周围的环境而进行操作。当然了，这又不是开赛车，要那么快干什么。尽管游戏的图像相当精彩，但是恐怕见到这款游戏的人已经见怪不怪了，毕竟这种等级的图像我们已经见得太多了。

游戏公司评价自己的图像效果是“出色硬件3D加速效果和实时的电影特效”，前一条我承认，后一条就算了吧，现在什么游戏都说自己是实时电影特效了，不说也罢。实际上我很喜欢它的真实感。不管是敌人、玩家、空间的各种陨石和其它事物，所遵循的物理性还是相当真实的。飞船在射击了陨石和小行星一定程度后、对方会爆炸四散开来，但是如果爆炸碎片打到了我的战机的身上会强烈震动。敌人的飞机会沿着不同的飞行轨道向我飞来并进行攻击，遭到一定程度的打击后会冒出浓烈的烟，然后飞的缓慢，并很容易继续被我击中。我的飞船在向其它飞船飞行交错的时候感觉是很强烈的，我的导弹带着浓烟划着一条明显弧线准确的击中敌机，飞船在飞行时偶尔会躲避不停运动的陨石等等。总之，攻击带着强烈的物理性，这让我很高兴。

飞行游戏本来是我非常喜欢的一个，不过来到PC以后3D射击对我来说感觉就一般了。主要还是我很大程度上不习惯按上视觉往下，下视觉往上的视，尤其

在战斗最激烈的时候老是按错，追了半天对方突然自己就转到另一个方向去了。不过想来这是我个人的毛



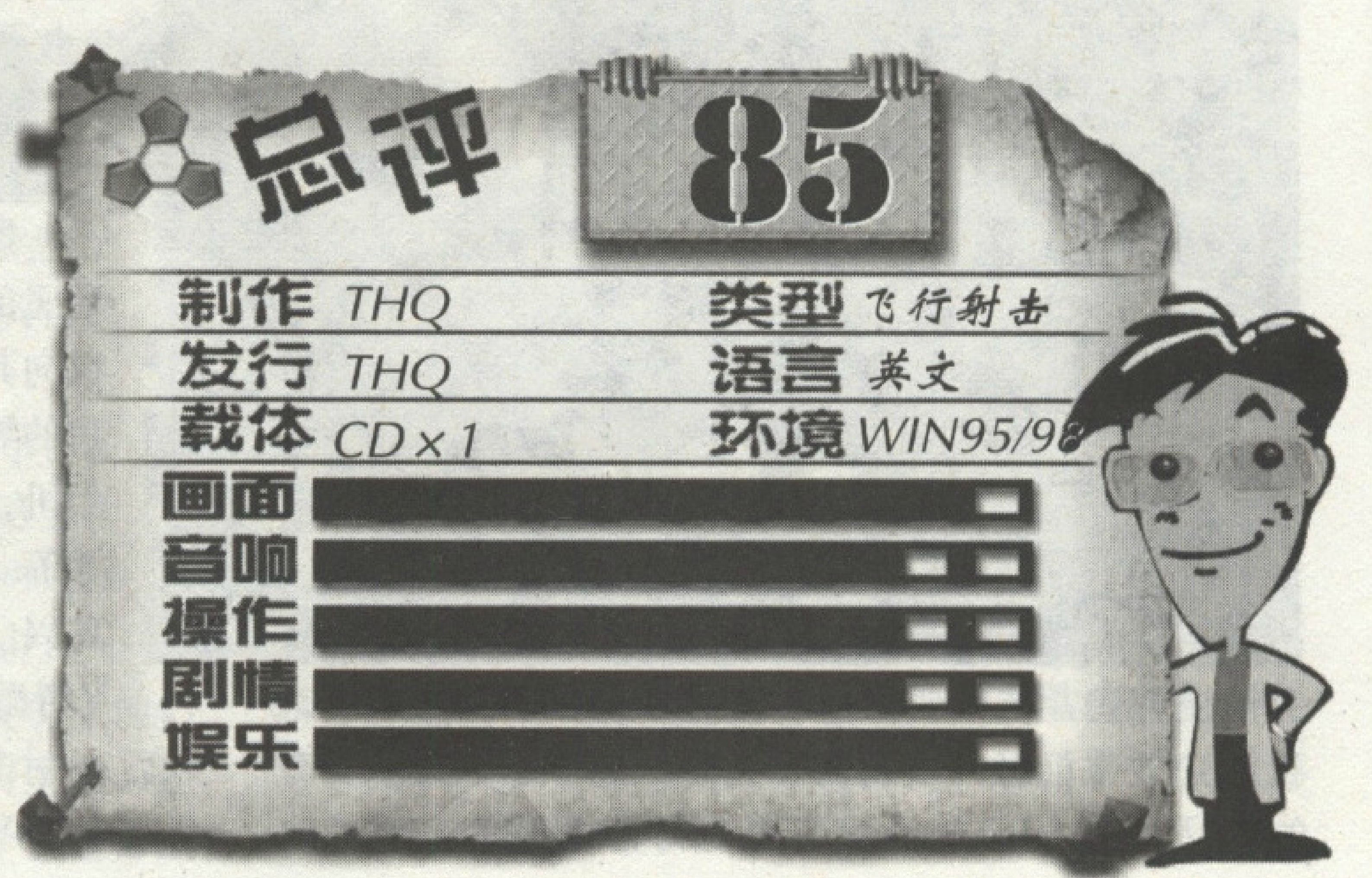
病，和别人无关，而那些喜欢飞行模拟的朋友也常常为此对我进行无情地嘲笑。《凶星——解脱》的操作很便捷吧，弄到现在我也不知道便捷的概念了，我看它的键盘设定里麻麻烦烦足足需要20多个键位，但是我看真正需要使用的键就那么几个而已，大概这就是游戏公司所说的操作便捷吧。游戏支持手柄，键盘和鼠标，游戏公司推荐的是鼠标，不过说实话，这三个东西对我来说运行起来都有不足的地方。键盘操作最方便，飞行推进和发射子弹和导弹，战机旋转等动作都很容易做出来，但是因为键盘的上下左右很难准确的进行微量的调整，于是在攻击的时候经常很难瞄准对手，而长时间的没消灭敌机会让对手越来越多，最后会躲避不开大量的子弹而死亡。而鼠标则相对瞄准的时候非常方便，但是战机推进和射击变的比较麻烦。手柄的效果则在二者之间，无论是瞄准，推进还是射击都还可以，但是在近距离旋转起来跟踪寻找敌机的时候，因为手柄的方向键自身缺陷而变得很麻烦，看来找一个力回馈摇杆真是个必要的了问题了。不过别被我这一番否定吓倒了，个人认为还是鼠标瞄准加键盘操作比较舒服而且准确率是蛮高的，至于能否打下来更多的敌机，则是阁下您的水平问题了。

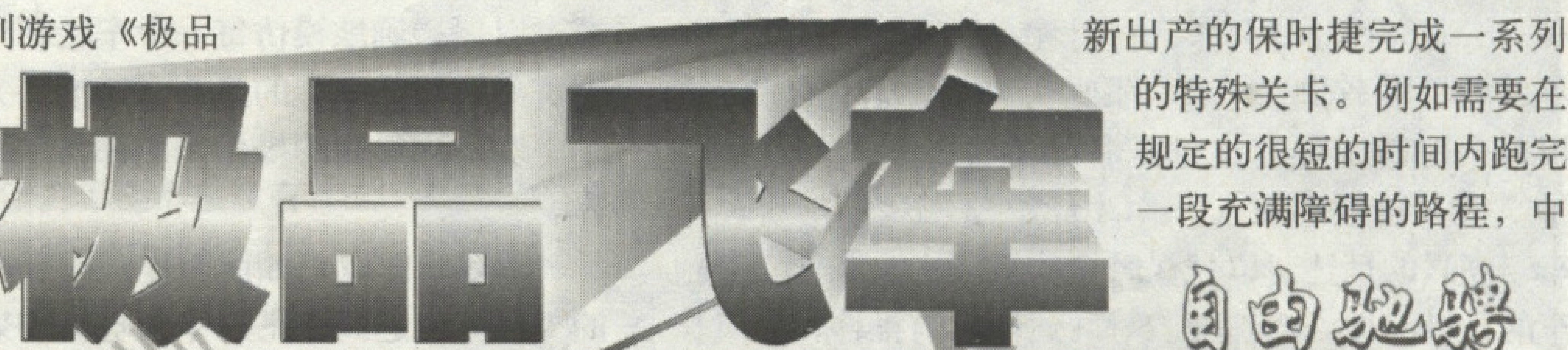
游戏难度我个人认为相对较高，这好象是那款老的《凶星》毛病吧。不过在这里难度还不至于难到变态那种，好在游戏的难变成了游戏AI的问题了。敌人火力非常的一般，但是非常的狡猾，它们最开始会躲藏在远处，但是当你发现的时候他们通常是3-4个一起出现互相协同作战的射击你。当你瞄准一个进行跟踪射击的时候，它会突然改变路线让你无法准确地预知他的路线进行射击。干掉几个以后，它们又会突然的一起出现。良好的AI让我始终保持紧张的状态，这让我感到很愉快。

游戏还有一些小设计很有意思，比如有个显示标志用来显示若干敌机距离我的方位和逐渐缩小的距离。当距离缩小的双方可以在屏幕上见到的时候，这个显示标志就从黄色变成了红色，我可以在击毁一架敌机以后迅速找到离我最近的那架还活着的家伙。在游戏中击毁的陨石虽然带来了大量碎块的麻烦，但是也有大量的水晶出现，在游戏中它们会补充我的能量值，有的还可以成为我的第2种武器等等。总之水晶的获得是必不可少的重要事物之一，这也是这个游戏的特色之一。

至于联网对战，因为只有一台机器，我实在没什么可说的。不过说实话，我个人认为这种游戏联网对战实在毫无乐趣可言。当然了，要是您喜欢的话，我也无话可说。该游戏支持8人同时对战，好象不支持Internet对战。表达一下对游戏背景的看法，自己的感觉很牵强，似乎很生硬地编造一个无聊的故事，不过对付人类以外的异族，总算是师出有名吧，也不知道老外都是怎么想的。不过自己想想也确实没什么办法，这样的一款游戏，不拿科幻题材做文章，也没有什么更多的办法。好在这样的游戏有无题材到是也无所谓，安心PLAY就是了。







你是一个爱好名车的fans，但是目前（或许将来也是）苦于囊中羞涩，面对橱窗展台上的名贵跑车只能望而却步……

你是一个电脑游戏的热心玩家，但目前的游戏已经都玩穿了好多遍，新的游戏大片又一次一次地宣布延期发行……

你厌倦了一成不变的工作和学习，你憧憬着更刺激更有激情的生活……

好消息终于来了：最近电子艺界发布了其广受玩家好评的赛车系列游戏《极品飞车》的又一新作——《自由驰骋》。这一作品的推出相信能让前面令人不快的局面有一个根本的改变，在很大程度上满足自己的愿望。

《极品飞车：自由驰骋》（下简称《自由驰骋》）算起来已经是极品飞车系列的第五个作品了，就连电子艺界内部的人员也非正式地将《自由驰骋》称为极品飞车5。之前的极品飞车之《孤注一掷》虽然由于加入了众多极品飞车迷长期以来梦寐以求的如车的损坏等许多功能特征而赢得了普遍的掌声，但严格地说，它并不是像《自由驰骋》一样的更新换代的作品。

《自由驰骋》无论从什么方面来说都属于真正的新一代极品飞车。首先，它采用了全新的游戏图像引擎。注意“全新的”这个词，这意味着《自由驰骋》的图像引擎并非仅仅是以前作品引擎的更新，而是制作小组从最基本的代码开始整个重新架构并编写的!制作组相信，这一全新的引擎所表现的效果一定会让最苛刻的玩家心满意足。在制作过程中还考虑到了对于不同车型在操控上的差别，以求在最大程度上为玩家带来真实的感觉。

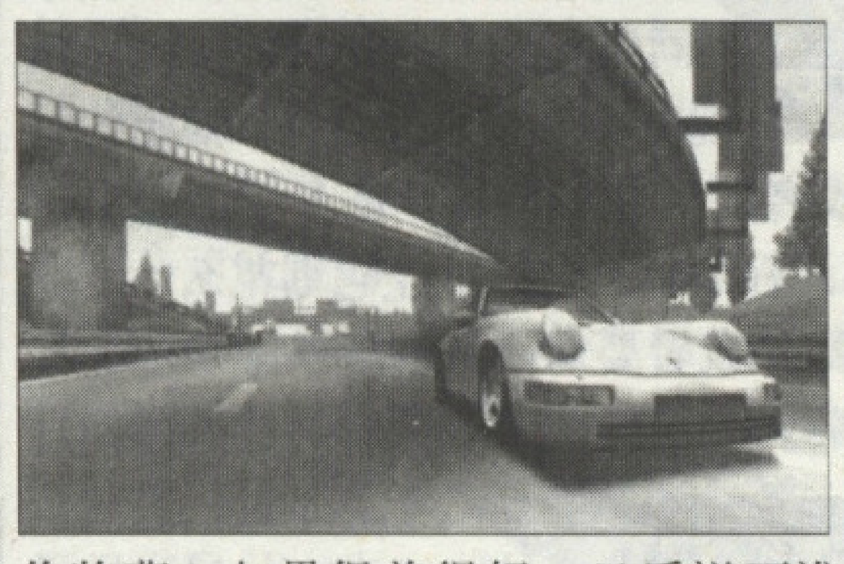
《自由驰骋》的另一大显著的与前面极品系列作品不同之处在于，这一游戏中仅仅只有一种车型，那就是享誉全球已有半个世纪之久的德国著名跑车品牌——保时捷。游戏中囊括了从最早的“356流浪者”一直到最近那个在北美禁售的“极速959”共80多种车型。

设想一下：有这么一份工作，每天的任务就是测试最新车型的各项性能，在新闻媒体和广告媒体面前展示新车的各种优越特征。而报酬是一般人梦寐以求的超高薪水，并且每天能够免费地、疯狂地开一辆只有百万富翁才有能力购买的超级跑车。怎么样，是不是已经羡慕得流口水了——在《自由驰骋》中，你将有机会过足这样的瘾。游戏里单人模式中的“工厂驾驶员”模式就是基于这种设想的：你必须开着工厂最新出产的保时捷完成一系列的特殊关卡。例如需要在规定的很短的时间内跑完一段充满障碍的路程，中间还不能让车身蹭上一丁点路边的障碍物。没有按照规定的时间跑完或者是划坏了车身，都会受到处罚。话又说回来：那么好的车，你舍得让它划花么？还有就是刹车性能测试，或者要求你像惊险电影中那样在疾驶中把车突然来个180度横摆调头等等。让人想到目前流行的一句话：“玩的就是心跳”。

如果你已经迫不及待地想要开始进入赛道、发动汽车、挂档、踩下油门……那么，《自由驰骋》的另一种单人模式——“快速比赛”会比较适合你的胃口。“快速比赛”又分三种方式，最简单的一种就是你挑一辆车，指定好场地，再选几个对手进行一场比赛。这种方式无疑适合作练手使用。另外两种方式都稍稍复杂一点，都属于淘汰赛，就像前面极品飞车4中出现过的形式一样——需要进行多场比赛来最终决胜负，每场比赛都将把最后一名淘汰出局，这样你只有努力跑在其他对手前面，才可能取得最后的胜利。有可能被淘汰出局的游戏是很激烈、紧张而又刺激的，想必许多玩家在该系列前面的作品中已经体会到了其中的乐趣，我想大家在这部新作中也不会失望的。

以上介绍了《自由驰骋》的两种单人游戏模式，有心的玩家也许会说了：什么嘛，和原来也没什么两

样啊，吹牛说是真正的新一代极品飞车，还不是换汤不换药么！呵呵，别急，好戏当然要放在后头唱——这就开始介绍《自由驰骋》中独特的、很富有挑战性的第三种单人游戏模式，保时捷的演化。在这一模式中你要考虑的将不再仅仅是驾驶技术：由于加入了商业发展的内容，你需要在保时捷发展的50年历史中去把握经济跳动的脉搏。赛车作为商品的供求关系需要时时放在心上，通货膨胀、货币贬值也不时地打乱你的计划。整个游戏过程就是一部保时捷的商业发展史——游戏开始于1948年，那时你在银行的户头中的钱不仅需要用来购买赛车，还要交纳参加赛事的报名费用，会时常令你有捉襟见肘的感觉。参加的比赛多了，有了一定的收入，你才能够修理和维护自己的车，高兴的话还可以找保时捷的工厂去定制你心爱跑车的升级配件。当然随着时间逐渐向前推移，保时捷公司会不断地推出新的车型投放市场，这时你就得考虑是否应该卖掉手头的这辆老爷车，而去弄辆新车以



在比赛中更占优势。如果你的赛绩不错，也许你还能直接购买一辆新保时捷，这样旧车还可以留作收藏，如果保养得好，日后说不准被哪位收藏家看上了，那时再伺机出手有可能大捞一笔的哦。说到保养，如果你真想日后卖个好价钱，那么妥善的护理和升级是少不了的。在《自由驰骋》中，有700余种零部件供你挑选，用于更换或升级。这700多种零部件（包括刹车鼓、化油器、转向齿轮、碳纤维仪表板等等你甚至叫不上名字的部件）可是全都在保时捷工厂资料中有真实记录的哟。

也许又有玩家会问了：那么如果我拼命升级我的车，那在比赛中不是比那些经常买新车的人划算得多？关于这一点，我们来看看制作小组的人是怎么解释的：仅仅靠疯狂升级出来的车也不一定就比正常的车好，因为比如说总是加大涡轮的话，车子引擎的负担必然会一再加重，这样车子的维护费用也会相应增高许多，这就是两者之间的平衡之处。

前面就游戏的内容说了许多，接下来想介绍一下《自由驰骋》在操控感和音效、图像效果等方面的优秀特性。

此游戏的操控感是一流的：在前作《孤注一掷》中，如果选用保时捷的“911Turbo”，在冲出出发点之前车轮就会旋转到3档的速度，但是如果是在真实场合中，“911Turbo”厚重的18英寸轮胎

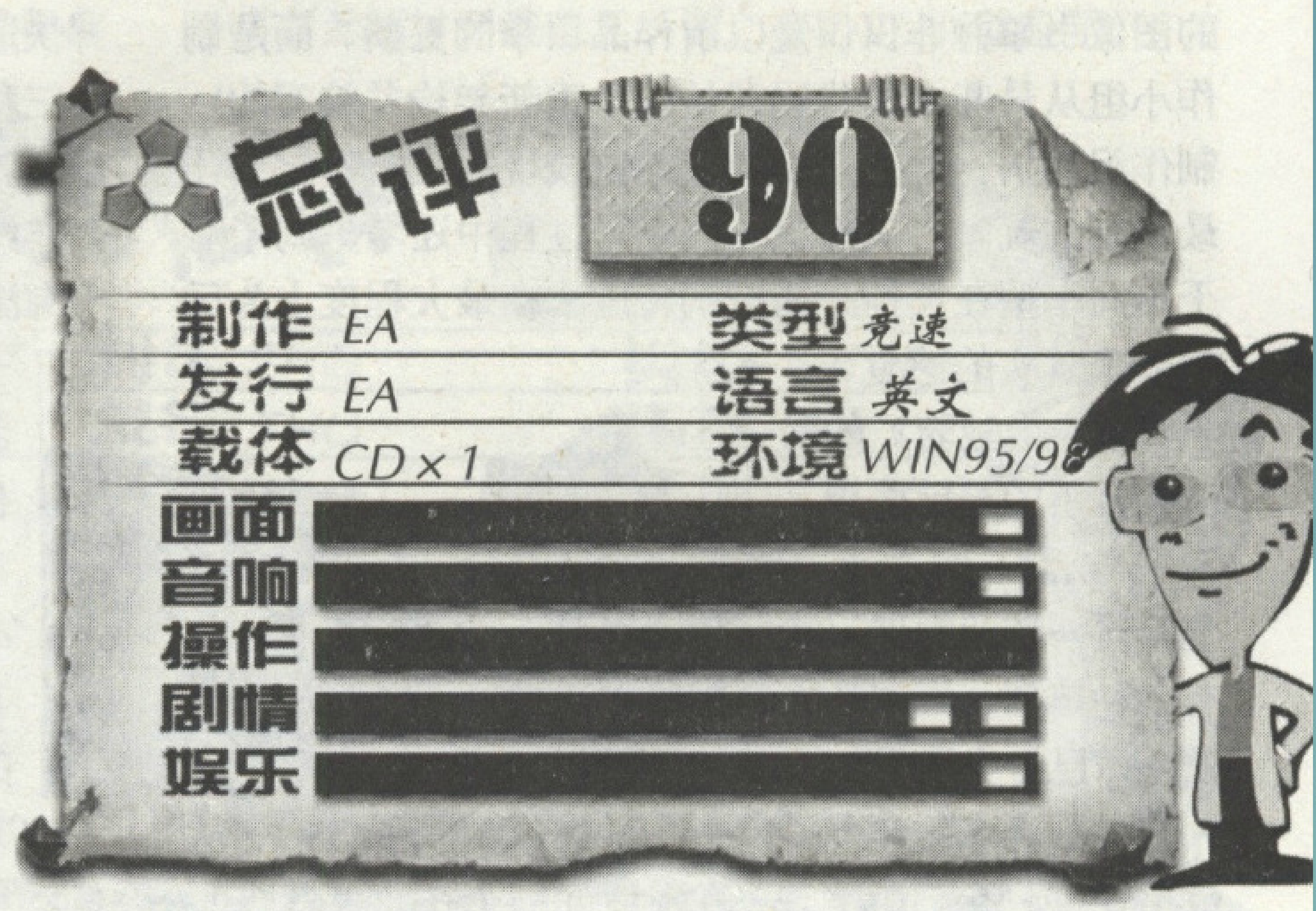


与车道间的摩擦根本就不会让车轮有半点运动。这一点在《自由驰骋》里已经改正过来了：EA将新的4点物理力学引擎引入了本游戏，以便精确地模仿每一个车轮在车道上的动作。现在，无论你的车跑的是什么速度、无论你在什么条件下驾驶，你得到的操作响应都将和真实环境中一模一样。

游戏的图像正如前面提到的那样，由于全新引擎的支持，也达到了足以令人吃惊的效果。首先车子的损伤将表现得更加细腻。由于多边形数量的增加以及贴图质量的进一步提高，车身的细节表现也是极为出色，比如车门、车棚等在近看的时候能打开和关闭，另外你甚至能在速度接近50mph时，看到车后的扰流器缓缓抬高，而在速度渐渐到30mph时扰流器缓缓降低的效果。另外在阴天或者雨天，你还能观察到天空中的云彩等的移动。在车内视角的条件下，上坡时你会发现驾驶员头部稍稍仰起，而在你换档的时候，驾驶员的手会同时去操作。总之一切都被尽量表现逼真、完美。

《自由驰骋》中的赛道也有独到之处：游戏中有9条位于欧洲的开放式赛道，就是说每条赛道从起点到达终点都可以有不同的路径，其中也有捷径和死路，当到达分叉路口时，你有得选择了。

《极品飞车——自由驰骋》将于3月份由电子艺界隆重上市，怎么样？是不是已经等不及了？

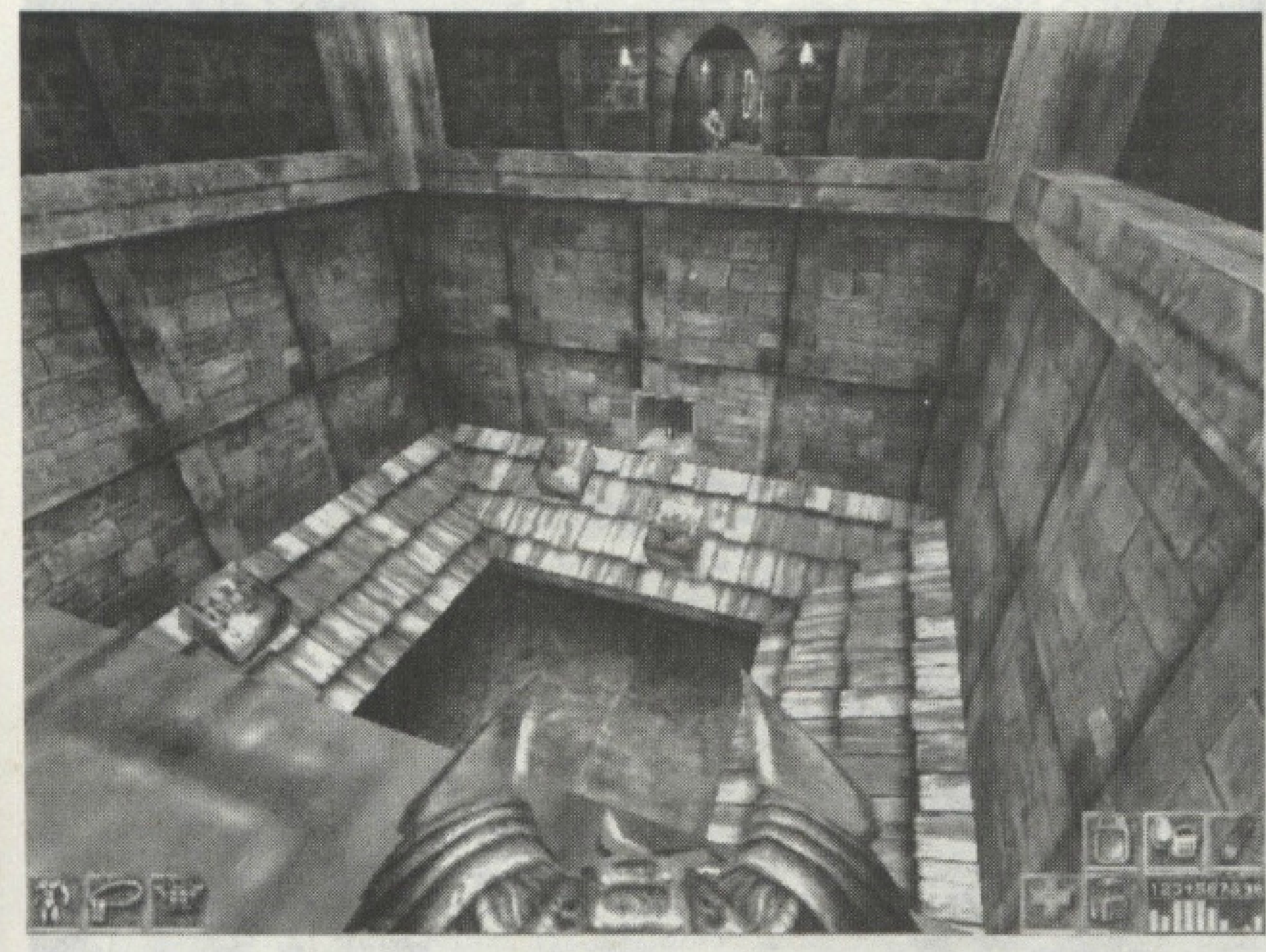


虚幻世界 重返纳帕利

Unreal: Return to Na Pali

北京 枫茗轩工作室

在一个遥远而未知的年代，原本已被定罪放逐荒野的罪犯乘着野生豆荚船逃离了纳帕利，进入星球轨道。然而，从此以后，他们不得不在没有什么被营救可能的情况下漂浮在小行星带。呆在这个地方并非长久之计。就在这个时候，有一艘军用船经过把你接到船上，并以此提出一个你不能拒绝的交换条件。另一艘叫"普罗米修斯"的船紧急迫降在星球下层的表面上，孤立了星球上的所有成员，而且丢失了许多非常重要的研究资料。鉴于你对纳帕利星球十分熟悉，可以说几乎在纳帕利遇难的经历，首脑人物决定派你这个最好的人选去穿越大气层，找到"普罗米修斯"号，并且取回计划书。你是被逼无奈才作为"志愿者"去执行这个任务的。当你到星球上时仅有的只是一件简单的武器和一些水中呼吸用具来帮助你活着完成任务。

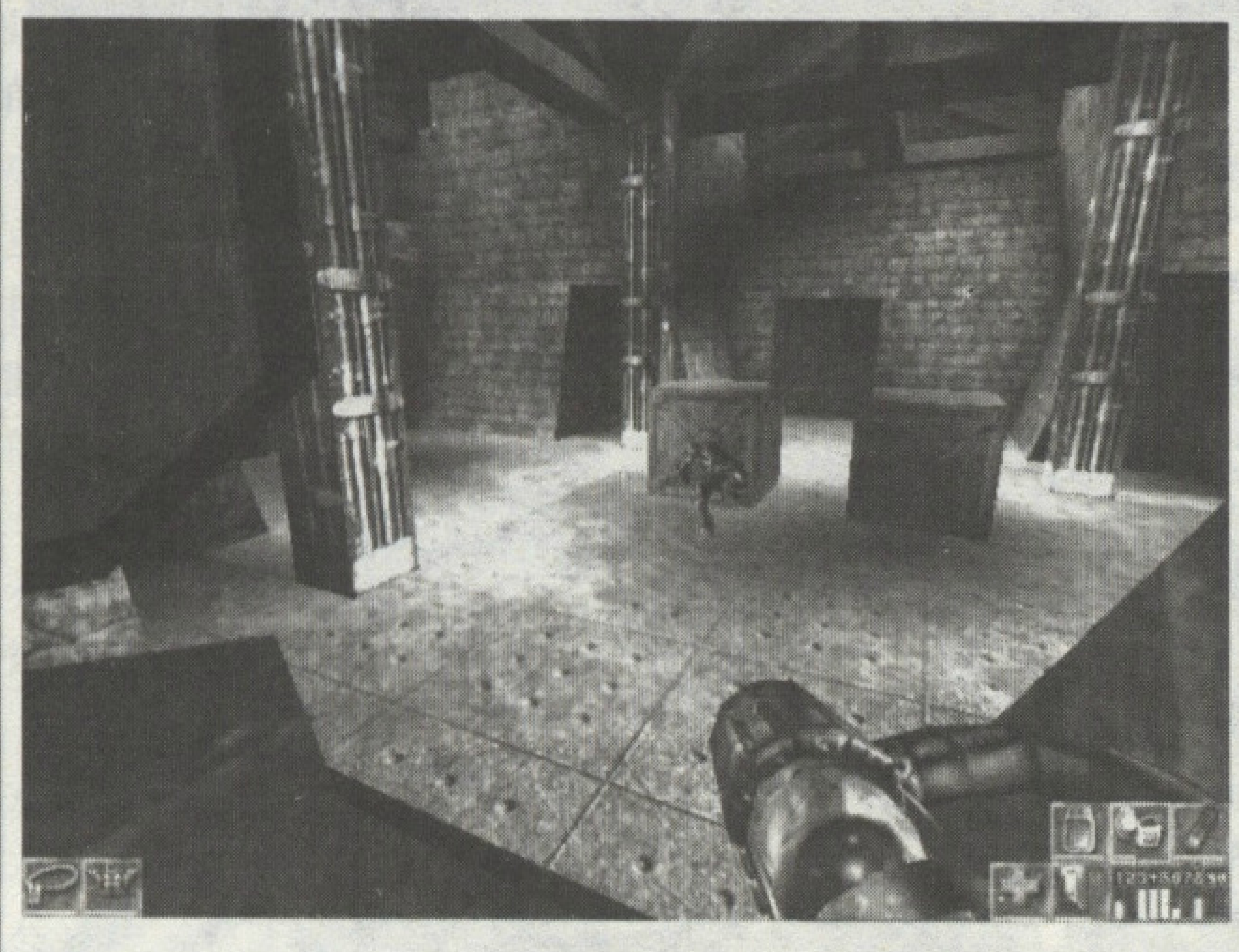


那么，会有怎样的陷阱等待着你呢？这就是超人气的设计游戏大作《虚幻世界》最近推出的全新资料片《重返纳帕利》的故事开场。

《重返纳帕利》的重大改变就在于新增加了3种武器和3种敌人，他们都十分受欢迎。你可以装备火箭筒、手榴弹和战斗攻击型的来福枪。就象在《虚幻世界》中原来的武器一样，他们也可以通过一级火力和二级火力来控制不同的破坏力。就拿在游戏一开始就能配备的战斗攻击型来福枪来说，它既能作为杀伤力较低的快速开火的机关枪使用，也能作为装弹较慢的杀伤力极强的重型武器使用。所有的新武器都是十分有用的，而且很快就能熟悉它们的操作。3种新的敌人有蜘蛛，宇宙兵和乔装猎人。对于蜘蛛，我并没有极深的印象，但乔装猎人却是象恶魔般难缠的对象，而宇宙兵在刁钻狡猾和勇猛好斗方面与先前早已出现过的"斯卡利"不相上下。可惜，他们在《重返纳帕利》中只是偶尔登场，并不多见。在联机时，游戏中还加入了一种新的连接方式。一些新类型的游戏模式，例如在游戏中玩家可以隐身的"斗篷模式"和在游戏中能忽略物理规律跳得很高并有其他的灵巧的技能的"重力模式"，这些游戏模式为先前标准的死亡战斗类游戏注入了新鲜的血液，而且，它们又使用了当今流行的网络编码使玩家在通过因特网进行联机游戏时得到无穷的快乐。还有，新的游戏模式和武器在《重返纳帕利》游戏中的功能十分齐全，这样，玩家可以很容易就能得到死亡战斗游戏的体验。

在图形方面，可能仅仅只由一句话构成，有时候甚至完全由"喔欧！""太棒了！""哇塞！"等等诸如此类的感叹词组成。虽然一年过去了，但游戏仍然有强大的竞争力。纳帕利仍然象记忆中那样美丽，居民们也一样生活愉快。设计完美的新武器和敌人与游戏的主题结合得天衣无缝。总而言之，《重返

纳帕利》从它的先辈手中接过了接力棒，努力在基础上进行发展。

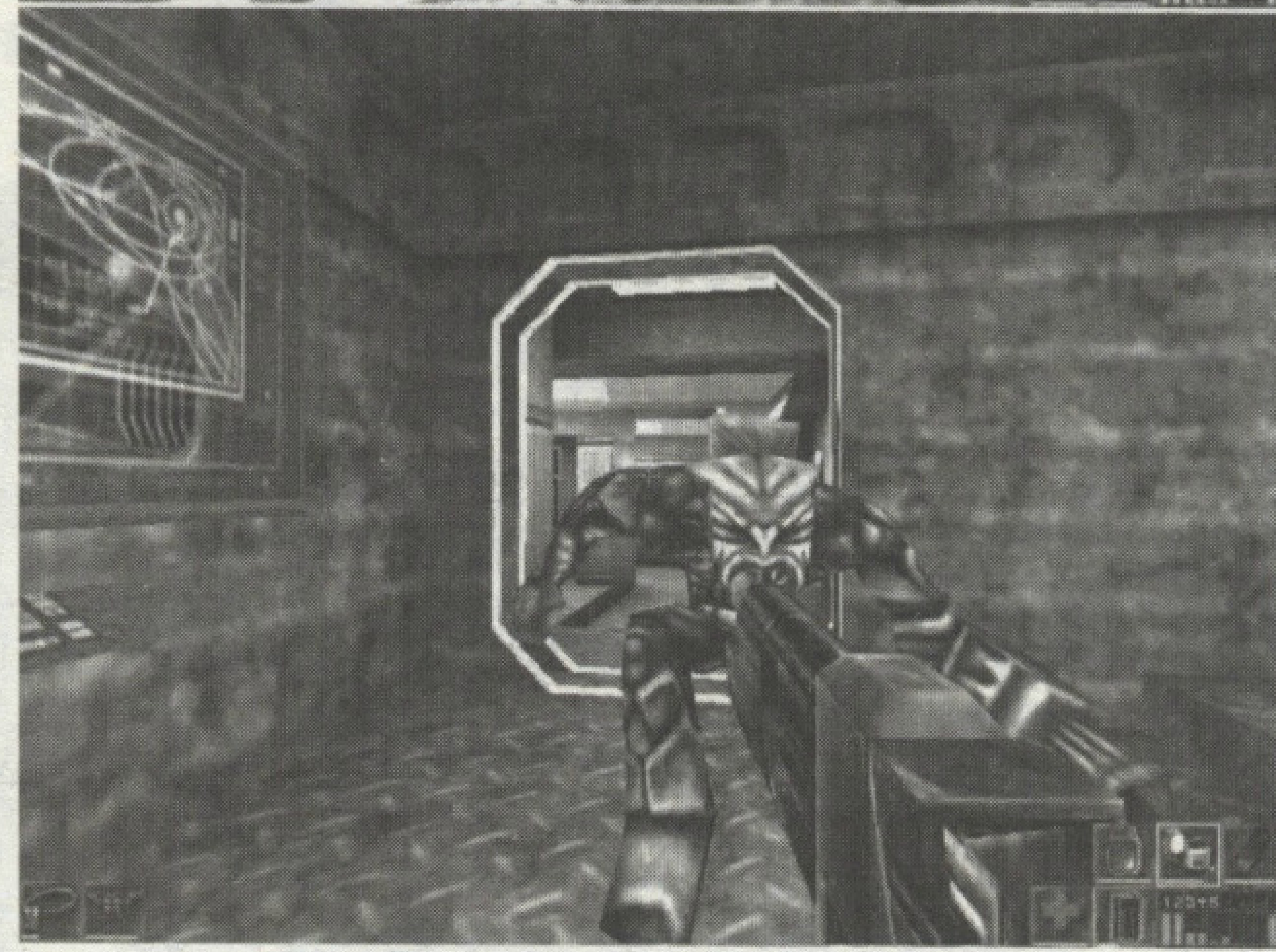


《虚幻世界》的界面是可以让玩家完全亲自设计的部分之一，这一点在《重返纳帕利》中也没有太大的变化。你同样可以发挥你内心的各种渴望，甚至可以用左手去操纵你在游戏中化身的武器。（对于左撇子来说实在是天大的喜讯。）事实上，游戏中这个唯一的显著变化是一个极好的改动。和《虚幻世界》原来版本的游戏不同，在《重返纳帕利》中有一个更合理的自动运行程序。在游戏中会有一个菜单问你如何进行游戏，而不是每次插入磁盘后都进入安装功能。诚然，这只是一个和“虚幻世界”界面中的很小的不同之处，但从这里可以很明显地看出制作小组很注重一些小的细节。

作为一个单人的游戏，《重返纳帕利》并不比《虚幻世界》制作得更丰富。整个故事的情节发展比《虚幻世界》更为简单直接，平淡无奇，也不错综复杂。我的意思是，故事的全过程就是，先去寻找一艘船，然后你找到了这艘船，接着你又被迫离开星球。还有，通过游戏中15关要完成的任务仍然和原来的一样，不断地“射击、开门、消灭敌人”总是不能脱离原来的模式。在玩游戏时，我感到只是为了能看到栩栩如生的场面才被迫继续玩这个游戏，“虚幻世界”系列的游戏内容总有一些空洞。另一方面，v224版本补丁的使用确保了《重返纳帕利》执行多人游戏时十分稳定。一些给人留下深刻印象的内容也被加入了游戏之中。我并不十分偏爱“斗篷（Cloak Match）模式”，但以弹跳力惊人著称的“重力模式（Gravity Match）”却是一种激动人心的体验。新的武器不会使其他事物失去平衡，而且当今的相对比较通畅的网络编码又使我即使只通过过时了的33.6K的modem也能获得这个流畅的游戏。《重返纳帕利》可以使我们尽情享受联机游戏给我们带来的乐趣。这个游戏虽然不是最快的，也不是最激烈的和最有特色的网上游戏，但却也是对《虚幻世界》的全面改善，绝对值得一玩。

《重返纳帕利》运用了曾在《虚幻世界》中使用过的声音效果，这些声音效果确实为游戏增添了不少吸引力。在游戏中没有穿越狭窄通道的过程，只有远处斯卡利勇士们的侵略性的咆哮声回旋在空中。在游戏中还添加了一些新的十分受欢迎的事物，例如乔装猎人的召唤声提醒我注意到已经身陷危境了。但是在游戏中一时的紧张的气氛现在不时地被重型武器的音效打断，这些音效代替了原先在《虚幻世界》中软弱无力的声音效果。现在，强而有力的音效使你感到在使用一种杀伤





力极强的武器，游戏中我所听到的积累起来的火力足以在感官上给人以强烈的刺激。在游戏中，随着行为

的剧烈，音乐也会变得越来越激动人心，这种音乐使人久久不能忘怀。我们也认为《重返纳帕利》的音乐效果是超一流的。

游戏的AI表现究竟怎么样呢？让我来给大家说说



一次颇能说明问题的战斗经历。当我在悲惨的执行任务的生涯中经过一个古老的神殿时，遇到三个斯卡利（Skaarj）士兵围作一团，他们全神贯注于谈话，完全忽略了我的出现，因此我决定偷袭他们。考虑到我在游戏中的至关重要的地位，我召唤出了可信的手榴弹手向3个敌人中间投出了一枚手榴弹。接下来发生的事使我们不得不相信在“虚幻世界”中敌人的强大能力。3个敌人中的一个在爆炸时消失了，另一个为了避免被炸伤，飞起跳到了旁边并不断地对着我开火，甚至是肉搏。第3个敌人被爆炸时产生的强大爆破力抛向了空中，必死无疑，至少我是这么认为的。然而正当我在和那个躲开了手榴弹的怪兽激烈搏斗时，我突然发觉有敌人在我的背后攻击我。于是我转过身去寻找，发现是那个躺在地上向我射击的敌人。他的左腿已经被炸开了花，但是这个顽固的小怪兽仍然坚持用他最后的一点儿力量向我开火。在游戏中笔者自然而然产生的对这种怪物AI的评价就是：惊讶、好斗和垂死挣扎。令人欣慰的是在《重返纳帕利》中并不是所有的敌人都具有超人般的强大能力。当野兽们来临的时候，你只需要不顾一切地向他们射击。斯卡利在战斗时会运用智慧，是比较难对付的敌人。乔装猎人（The Pack Hunters）相比之下是比较弱小的，但是一旦面对着一群猎人，你就会被他们的威慑力所震撼。总而言之，这个扩展版保留了《虚幻世界》中的精华部分，而添加了一些更为吸引人的新东西。

象大多数的资料片一样，《重返纳帕利》也利用了原来游戏的影响，在销售数量上的成功保证了游戏在市场上的冲击力。《重返纳帕利》是继《虚幻世界》面市后一年多以来出现的游戏，在这段时间里，出现了许多象《黑街老大（Kingpin）》这样的同类游戏，其中有一些已经向这种风格迈进了一大步。《虚幻世界之重返纳帕利》依然体现出了“虚幻世界”这一无人能比的图形设计能力。为了达到更好的效果，制作小组为游戏特制了音乐和声音效果，使玩家更切身地体会到游戏中的气氛。现在新的模式和稳定的联网状况更使该游戏在多人对战时有着良好的表现，而且有着美好的前景。

但是我们仍然认为，《重返纳帕利》作为一个单人游戏并不十分出色。虽然新添加的武器和敌人十分吸引人，但还不够突出，和以前的游戏过程没有很大的区别。《虚幻世界》一直在空洞的故事情节中探索美好的细节，在游戏中不断地与强大的敌人进行战斗。《重返纳帕利》也没能打破这种形式。如果你喜欢象在《虚幻世界》中那样在一个神秘的外星球上艰难跋涉的话，那么《重返纳帕利》确实是适合你的游戏，可以从中得到无穷的乐趣。



Diet Diet Revolution 欢乐跳舞街

实话实说

编者的话：一两年前，如果问及DDR为何物的话，即使最前卫的玩家也大多是一片茫然表情。可今天再看，不管是电脑Fans还是PS迷，在这个游戏上保持了惊人的一致，仿佛头一次找到个“共同语言”，大江南北，都已经淹没到DDR的狂潮中。

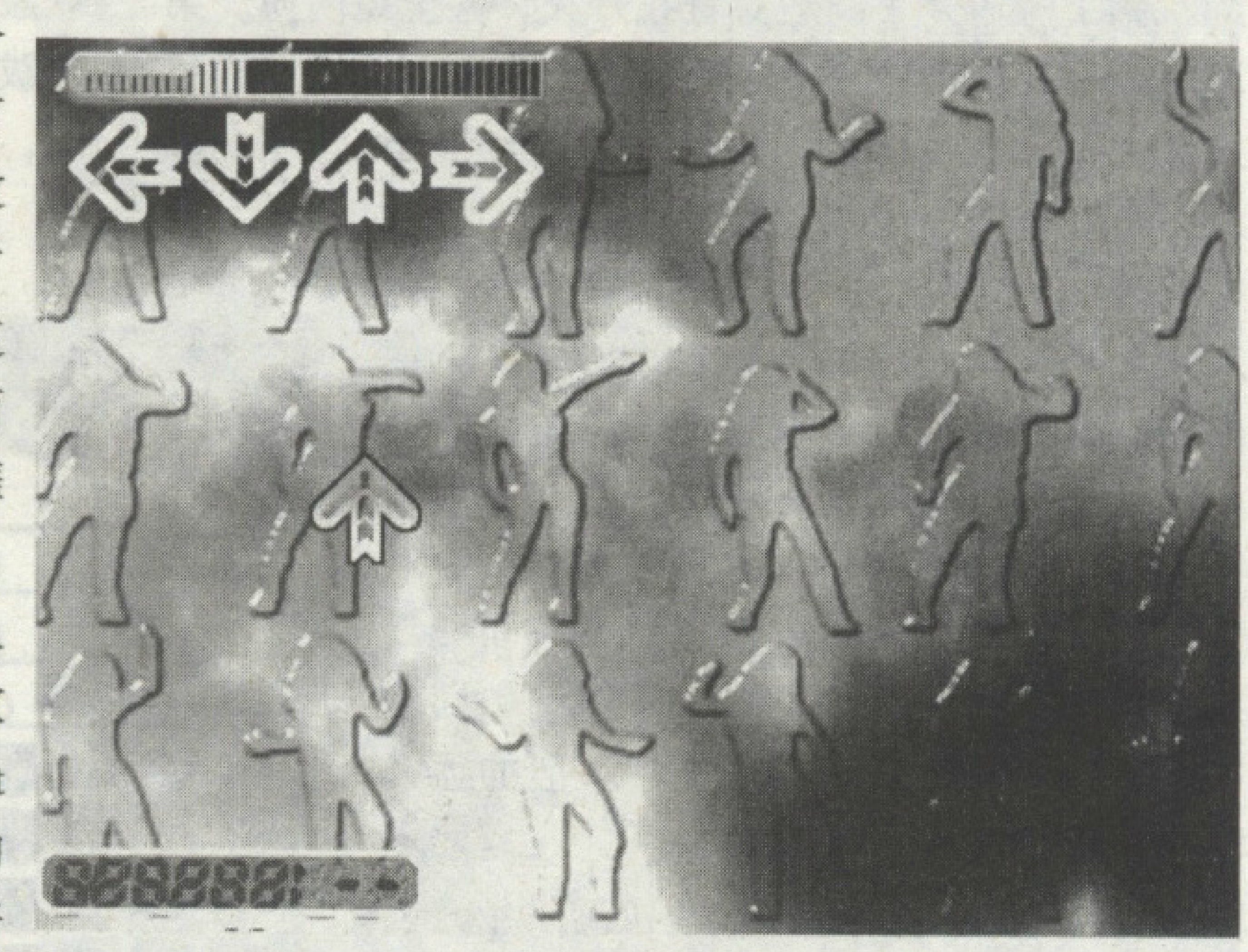
枫茗轩 村雨：千万不要对我说你不知道什么是DDR，要是连鼎鼎大名的“Dance Dance Revolution”（热舞革命）都一无所知的话，还想混迹于“玩家”行列也未免太逊了。不知别人怎样，反正我几乎所有的朋友，近日来只要登门拜访，时常见他们手舞足蹈，壮若癫狂；甚至连父母也受其连累，被撺掇跳上几曲，把不知情者看得目瞪口呆，以为这一家人脑子出了毛病。近日我实在受不了各位“舞迷”的奚落，托人购来一条跳舞毯，也准备加入Crazy Boy的行列，几天下来，果然神清气爽，有种“不一样的感觉”。

要说DDR的风靡实在没有道理，一块廉价专用跳舞毯（估计手巧者都可以自制），几首经过特殊编排的曲子（Fan也可以自己设计），就是它的全部“行头”；一张背景图片衬托下的几个箭头，就算游戏的“脸面”，这在如今游戏界拼命追求“高大全”的风气下简直属于离经叛道，但它偏偏生存、发展、风靡了起来，内中缘由，值得我们深思。

北京 老八：也不知道是谁那么聪明，在人们都已习惯用手来玩游戏的今天，发明了这款能用脚玩的游戏——DDR（Diet Diet Revolution）。一时间大江南北，无论是街上的游戏厅，还是家中的起居室内，到处都可以听到DDR中“Bad Girl”、“Butterfly”、“Boom Boom Dollar”之类的音乐。可见这款游戏确实是既在游戏圈内发动了一场全新的革命，又为制造它的商家带来了丰厚的利润。

说到DDR，就不能不说说它的输入设备——跳舞毯，当然这只是针对于用电脑来玩DDR的玩家了，如果你玩跳舞机或是用手柄在电脑或PS上玩的话，那可就接触不到这个有趣的玩意了。记得那还是去年过生日，一位朋友特地从深圳带回来一块跳舞毯送给我。回家打开一看，原来它实际上就是一个PS手柄的改装版本，整个一块毯子分成九个部分，上下左右四个键依旧在原来的位置上，而原先PS手柄上的四个按钮则分布到了左上、左下、右上、右下这四个位置上，另外在跳舞毯的最上方还有选择（Select）和开始（Start）两个按钮。这样一来，玩家不仅可以用它来跳舞，而且还能够用它来玩其它的游戏。由此可见，要用脚来玩的DDR跳舞毯的出现绝对是游戏业界的一场革命。

很多人一看跳舞毯，便觉得这种游戏有什么难的，不就是用脚来踩几个方向键吗？其实不然，跳舞毯要想玩好，那可是很不容易的。首先，不同的曲子的难度就不一样，有的可能很简



单，只有一个脚丫（脚丫的数量表示难度的大小，脚丫越多，难度越大），但有的可是有六个甚至是

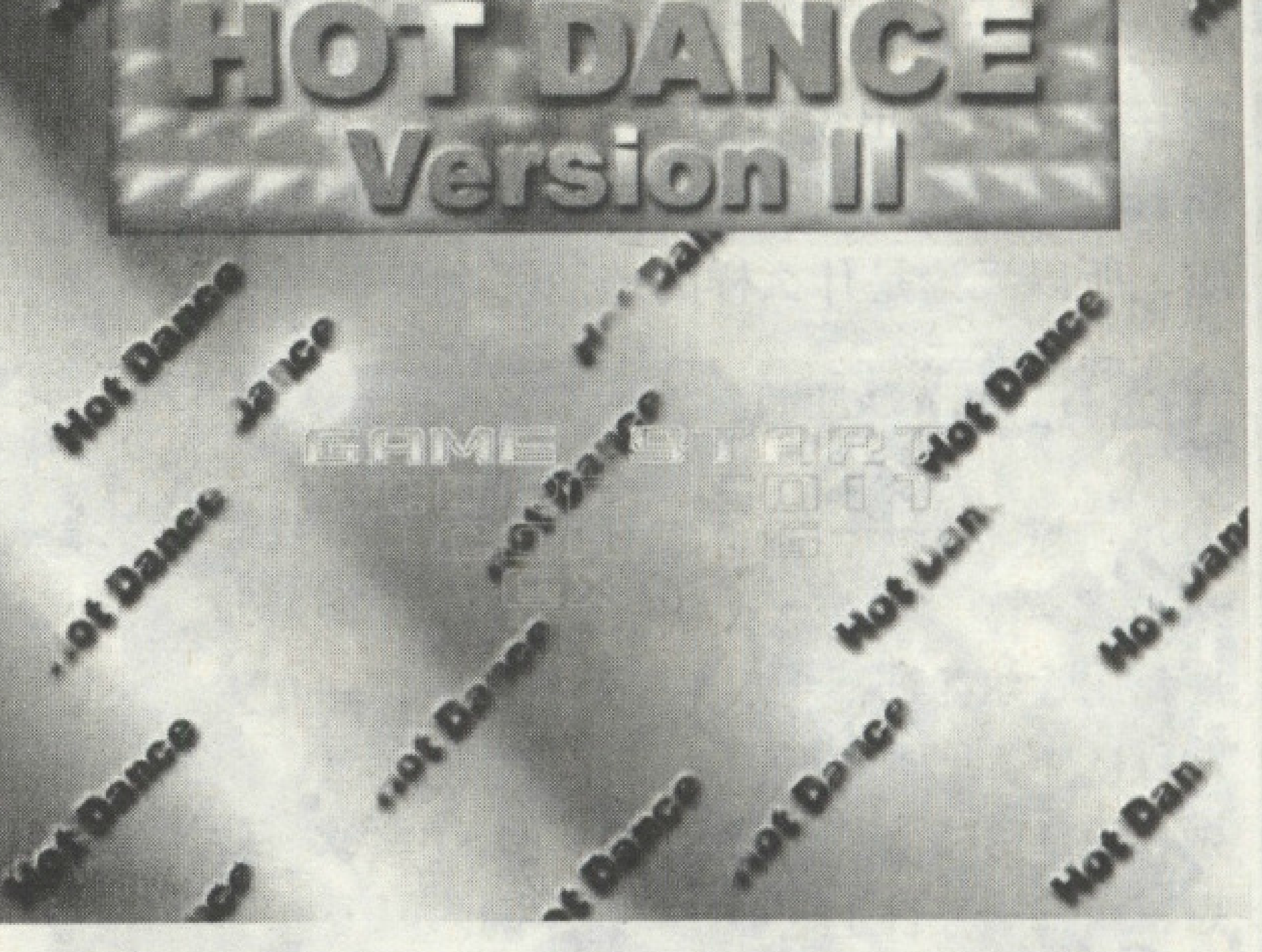
七个脚丫。其次每首曲子也可以选择不同的难度，BASIC最简单，ANOTHER中等，MANIC最难。除了这种划分难度的方式之外，玩家很可以通过游戏中的得分来一较高下，如果你在游戏中连续踩中准确的方向，而且评价都是“Perfect”或“Great”，那么你以后每一次踩中的得分就越高，所以经常有的高手一曲下来就已经得了1000多万分了。

那么跳舞毯究竟为什么能够受到玩家们的欢迎呢？第一，这种全新的游乐方式对于我们这些“喜新厌旧”的青年人来说，十分符合我们这种追求新鲜刺激的心态。第二，DDR游戏本身的内容就是让我们来跳舞，而大家都知道年轻人是非常好动的，这种图像和节奏变化很快的游戏自然是年轻人的最佳选择。第三，人们都有一种争强好胜的心态，你跳这首曲子得了500分，那么我就要跳得更好，得1000万分，所以大家常常会看到一大群人围着一块跳舞毯比个不停。

不过，我认为跳舞毯最有价值的地方在于，通过玩跳舞毯能锻炼身体，让自己经常保持兴奋、充满活力的状态，这才是跳舞毯真正与众不同、深受广大玩家喜爱的地方。

吉林 顾敏： 读书时期曾有“舞后”雅号的我，听说了游戏界诞生了新宠——“跳舞毯”后，简直喜不自禁，很快就缠着男友为我买了一个。立刻我就被征服了，它的好处简直是不胜枚举。

首先，跳舞毯把电脑游戏的交互性提升到了一个新的高度，游戏不再限于双手和键盘间的搏击，它让你的全身都动起来，而且，不需要户外，就在你的斗室中，你的电脑前，完成全方位的身体锻炼。紧张的一天工作下来，放松头脑，尽情地跳上半个小时，身心会感到无比的舒畅。或许你都想不到，这已经是我们办公室众多女同事间广为散播的一个小秘密。

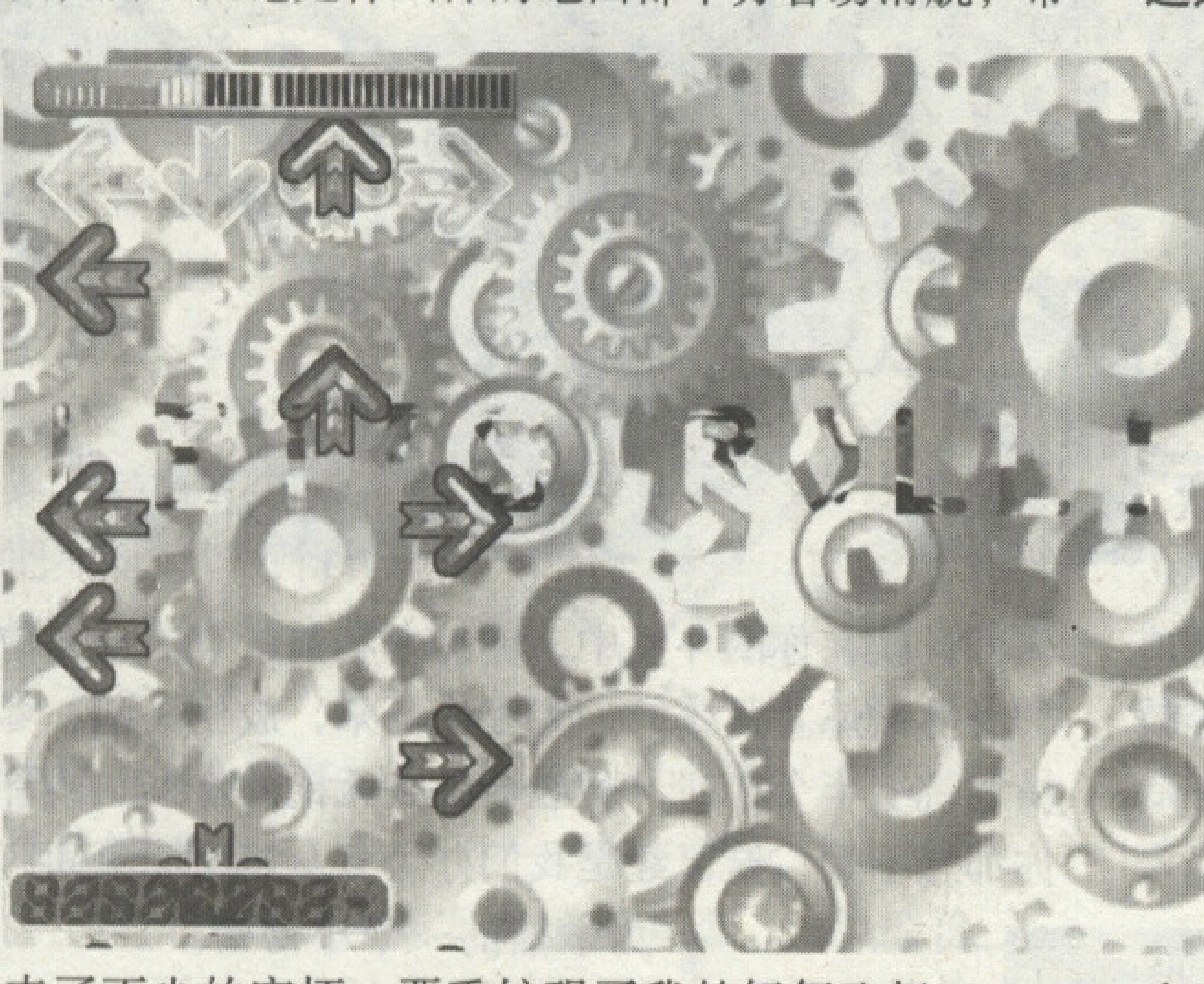


其次，跳舞毯打破了电玩界中男性玩家一统天下的格局，在又一个领域内实现了男女平等的基本国策。众多电脑游戏都深深地打着男性主义的烙印，我有时真的搞不懂，频繁扣动扳机，对着满屏幕五花八门的怪物，或者开着坦克在漫无边际的沙漠里又打又杀的，哪里有什么乐趣可言。跳舞毯的出现满足了另一种审美的需求，它使得电脑游戏向着征服全人类的方向迈进了一大步。换言之，我终于有了霸占他电脑的充分理由了。

综上所述，跳舞毯在我看来可谓是本世纪最成功的电脑游戏之一，它带给我们无穷的乐趣。而且相当一部分家用电脑厂商，把能够支持“跳舞毯”当作是其产品主要的特性之一来进行宣传，可见跳舞毯的普及及用户的认知度，但这并不意味着它就毫无缺陷了。



最显著的一点就是，进行游戏时，那块毯子给游戏者的反馈不是很舒服。相比较而言，跳舞机在踩中相应的方向后，会有很强的凸凹感，这样就十分方便玩家的自我修正。而跳舞毯就基本上没有什么起伏感，是不是正好踩在方块内，实在很难从下肢得到反馈信息，要是能在踩中时发出悦耳的声音并且呼应上音乐的曲调，相信会好很多。而且因为跳舞毯是塑料材质，所以无论是什么样的地面都十分容易滑脱，带



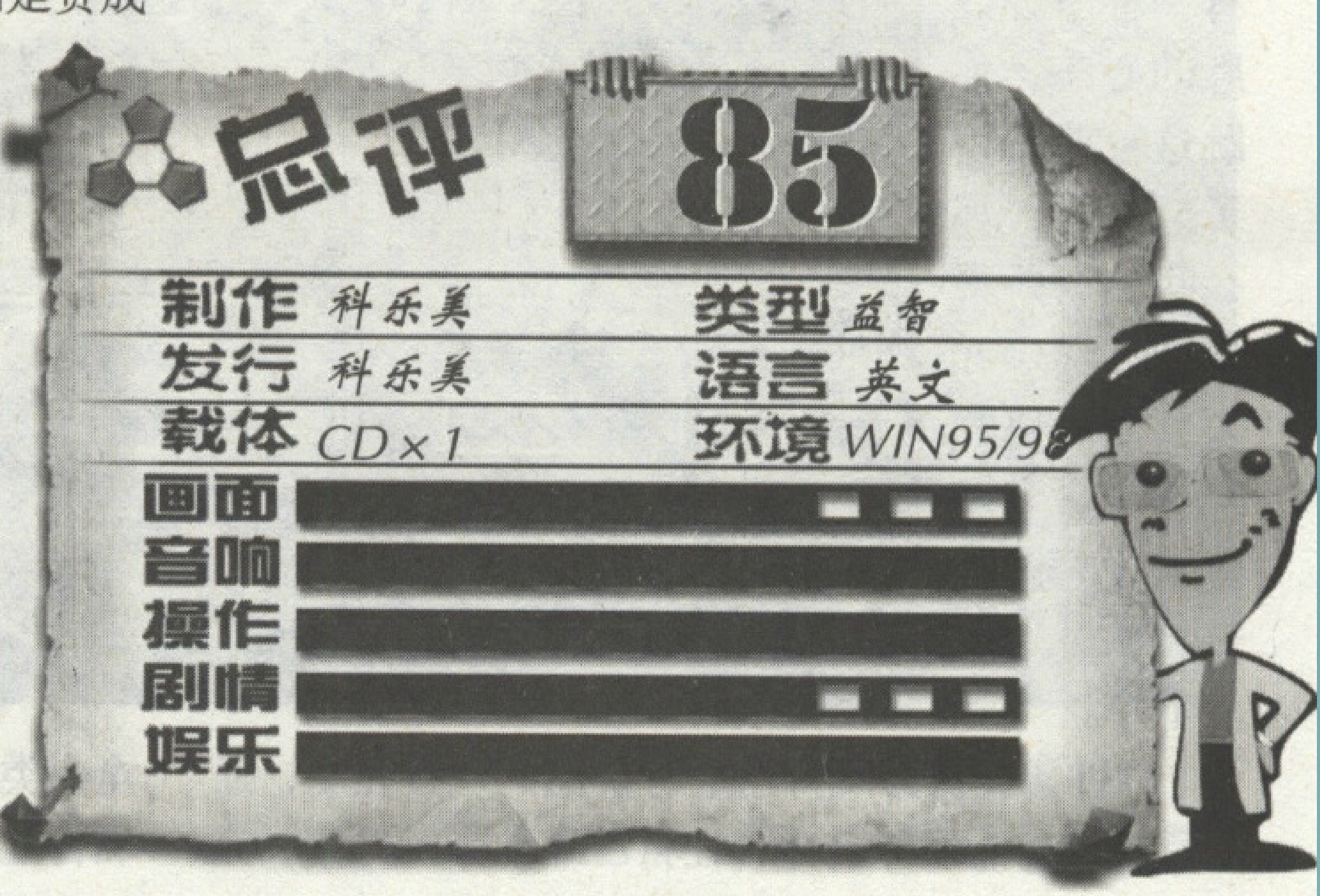
来了不少的麻烦，严重妨碍了我的轻舞飞扬。

其次游戏中是按照曲目进行分类，我倒是赞成按照难度等级分类，这样无论是初学者的练习还是顶尖人物的选择都会容易很多。

其实，讲了这么多的道理，应该是我一直在盼望着跳舞毯的新一代的出现，如果有的话，那肯定又要破费了！嘻嘻！

编者的话：别小瞧DDR，它的出现，不但是“热舞”革命（这下不用整天想着往“的厅”跑了），事实上也是游戏界的一场革命。或许你认为我的话有点危言耸听，可是，把手和眼解放出来，让耳朵与平常只能老老实实呆着的下肢做了“主角”，难道这本身不是一项伟大创举吗？对于“屁股特别沉”的电脑玩家来说，平时被父母逼迫着运动都勉勉强强，这下无需任何人督促主动“跳”了起来，种种妙处，不言而喻。笔者大胆预测，在电脑越来越普及的21世纪，类似DDR的游戏将会成为人们的主要运动方式，“体感”是未来游戏的发展方向，而DDR扮演的则是开路先锋的角色。

从游戏制作的角度，DDR代表了一种典型的逆向思维，制作者如果把一门心思放在一定要在技术上达到XX水准或必须超过XX游戏，那样便会钻到了牛角尖里，路子越走越窄；而他们独辟蹊径，从表面看虽然简单、别人却从未想到的方向入手，没有自吹自擂，也没有大作广告，让玩过的人有口皆碑，“兵不血刃”取得巨大成功，其独特思维观念，正是立志投身游戏事业各位大侠最好的“参考教材”。



Tonic Trouble 麻烦大了

上海 流星雨工作室

我们的主角Ed是个可爱的外星生物，它是银河系科学考察队的一员。Ed人是不错，就是做事总爱稀里糊涂的。在路过地球的时候，这家伙随手扔了一个易拉罐，而里面装的却是在这次考察中发现的不明液体。这下祸可闯大了，装着液体的罐头穿过大气层落到了地球上，不明液体倾泻到河流中，使地球上的山峰长高了，海洋消失了，动植物和人类都发生了变异，更糟糕的是，这罐头落到了一个残忍无情的醉鬼格罗夫手上！后来Ed被派往地球，要在那个罐头惹下更大的麻烦前将其取回，以将功折罪。当Ed回到地球时才发现情况变得更糟，格罗夫利用易拉罐里的液体已经控制了整个世界！

第一关 溪谷

Ed的飞船坠落在一座雪山顶上，必须利用雪橇下山。路上要小心树木和冰笋等障碍物，特别是悬崖。另外还会看到金黄色的角星，滑到上面就会弹起，还有一些坡道跃上后往往会得到加命或走捷径。到了终点后出现一道传送门，通过传送门来到Doc教授的洞穴（Doc's Cave）。

第二关 Doc教授的洞穴

进入洞穴后遇到一个叫Suzy的女孩，是Doc教授的女儿，而在铁窗后乱叫的人就是神经质的教授。Suzy说只有她父亲才能帮Ed对付格罗夫。从铁窗一边凸起的绿色地面上进入洞穴内部，避开门口附近的两个番茄怪。穿过门，绕过小溪里的三个小鸭怪。上岸后利用喷气的间隙穿过三个毒气喷口，利用红色的平台作跳板跳过岩浆池，到对面后是一道传送门。进去遇到一连串的喷火南瓜和落石，利用喷火的间隙和坡道上的凹洞作掩护，一步步往上前进，接着又是一道门，遇到一个叫Agent Xyz的朋友。这里有一台巨大的爆米花机，只要把那个透明的箱子推到断开的管子下面，就可以启动它了。接着进电梯下一层。如果Ed吃了爆米花就会变身为超级Ed，这样就可以拉开右侧的铁栅栏。

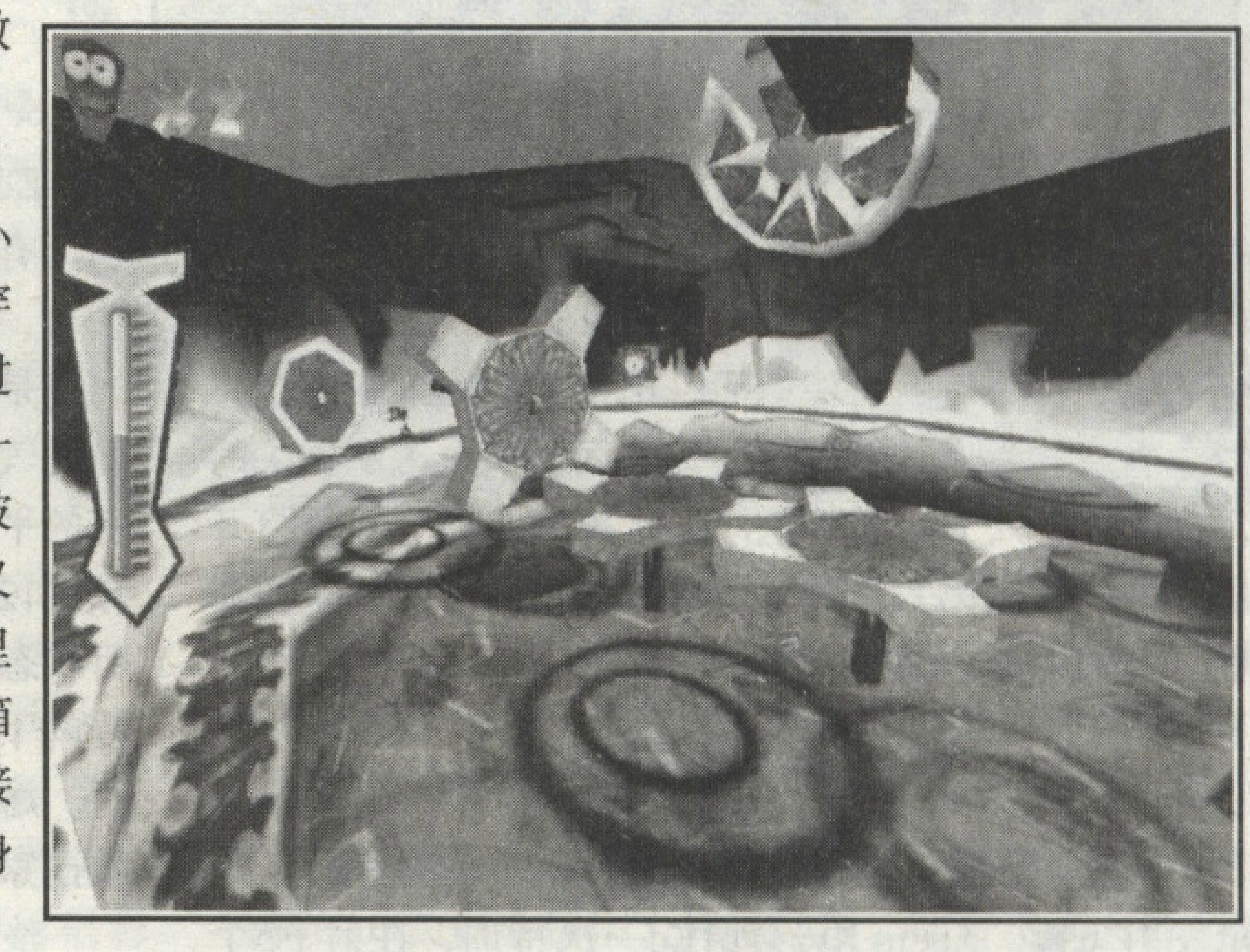
在岩浆池的对面是一道传送门，中间有三个带靶子的平台和一个格罗夫的手下玉米棒，它不断地向Ed发射玉米粒。Ed站在靶前吸引它的火力，让玉米粒打在靶子上，靶子就会消失，三个靶子全部消失后，通路会出现！接下来又需要一连串的跳跃，注意平台旁的喷火南瓜。跳过几个台阶后，空中又再次出现浮动的平台，过去后是一道传送门。在此要利用传送平台移动，四周有不少烤面包机，不断射出刚烤好还冒着火的面包，只要左右移动就可以避开了。穿过这里的传送门到达关着教授的地方。本关的Boss是一只皮箱，它会追着Ed攻击，不过动作迟缓。

在场地中央有一个铁笼，里面有一台爆米花机。把Boss引到附近地面上一个凸起的地方，铁笼就会升起，接下来就好办了，Ed吃了爆米花变身后就可以和Boss对搏了，几次下来打倒它，Ed可拿到一根棍子，把棍子插入监牢门口的开关上打开牢门就可以了。

第三关 蔬菜总部

救出教授回到原来进来的地方发现多了一个怪东西，教授说他可以把这个怪东西做成一部机器，但需要Ed就去蔬菜总部（Vegetable HQ9）取六个弹簧。

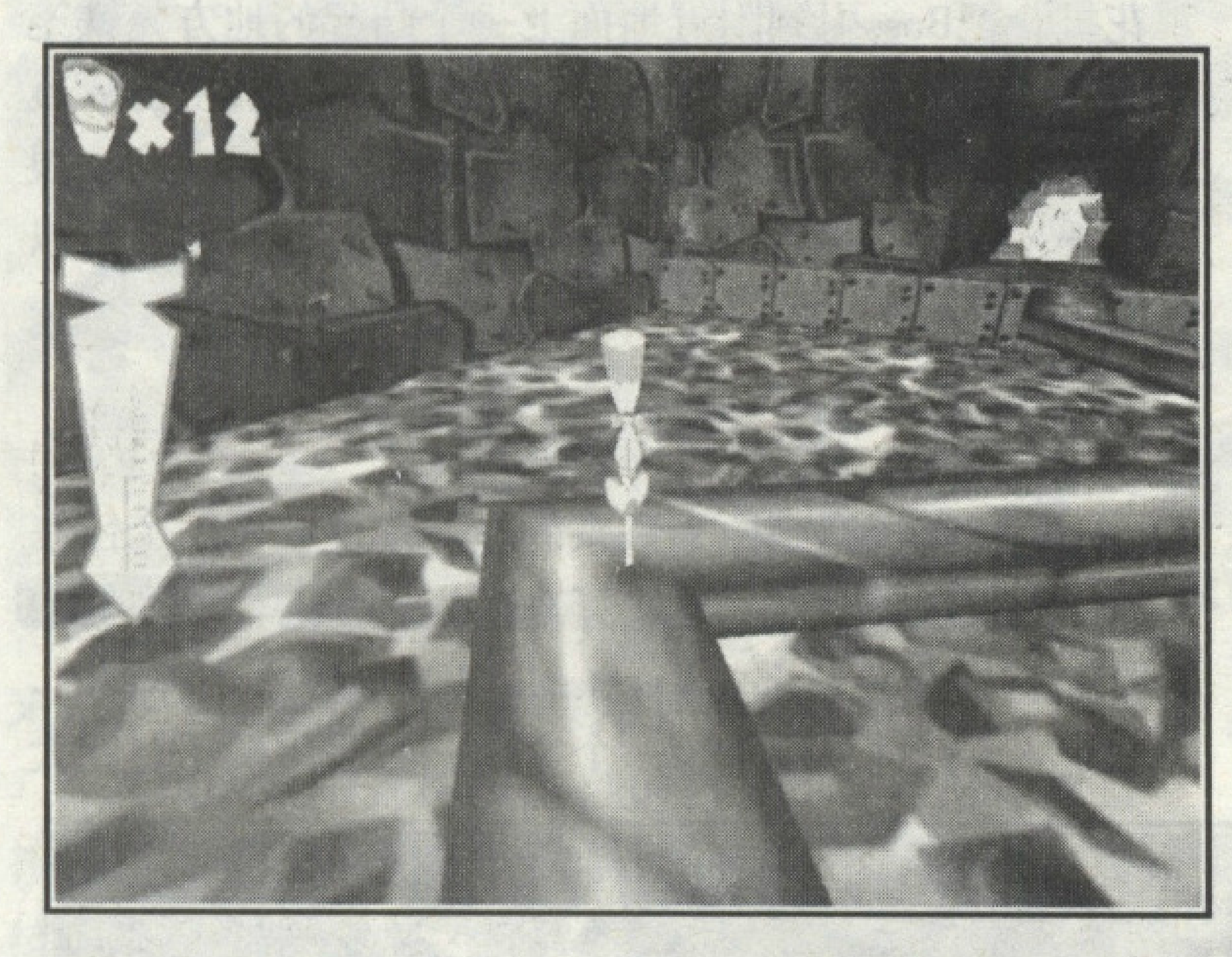
从入口进去后干掉一个家伙，然后用棍子打倒大



树，搭起一座桥过去进入洞里。发现有一个荷兰豆怪在路上扔了些荷兰豆，这是地雷。追赶荷兰豆进入一个中间有岩浆池的房间后，入口就会关上。荷兰豆怪不断放出爆炸的荷兰豆攻击Ed。房间内有个喷火口，把荷兰豆怪引到喷火口下，打开开关烧它一下，它就会放出一个番茄怪来对付Ed。Ed只要待番茄怪靠近后，按空格键用棍子击打番茄怪，番茄怪就会失衡滚起来，和荷兰豆怪撞在一起掉入中间的岩浆池。而后打开番茄怪原来待的小间内的开关，屋外会移来一个平台，平台上就是第一个弹簧。

Ed移到平台的中间十字处，平台就会移动，走到四边闪亮的长方形处，平台就会停止，好好的利用这个特性可以避开接下来的闪电机关。接着关掉一个铡刀机关拿到第二个弹簧，进入终点的传送门。

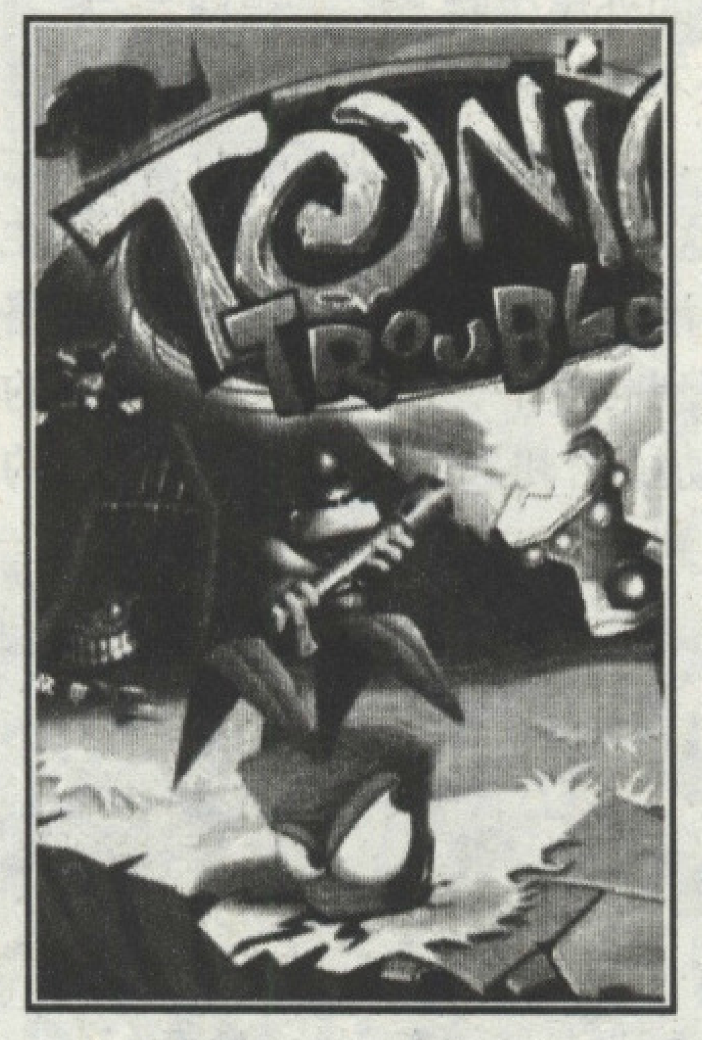
进去后跳下平台直冲爆米花机，变身后消灭三个萝卜怪和一个辣椒怪，拿到第三个弹簧。然后跳上进口处的小飞船，启动飞船开到对面，跳上去拿到第四个弹簧。再开着飞船从入口的左面进去，找到另一个传送门。



先沿台阶而上，追着一个荷兰豆怪进入一个房间。消灭后，跳入中间的坑洞，下面有一个旋转喷火口和一些怪物，冲到对面打开喷火口的开关将敌人全部消灭。开关后的雕像退后露出秘室，拿到第五个弹簧。然后从旁边的传送门回到上面，从有闪电机关的左边上去进入另一道传送门。干掉两个荷兰豆怪打开最后的门拿到第六个弹簧，和Suzy见面后回到教授那里，本关完成。

第四关 北部平原

从这关开始Ed有了一项新的技能，就是用棍子当枪发射飞镖。Agent Xyz会给Ed一次特训，在射下5个气球和5只飞羊后，Ed可以向北部平原（North Plain）进发了，北部平原就在蔬菜总部的右边。



在桥前干掉两个敌人，射中桥右面的靶子两次，石桥会放下，然后进入内部。前面是三个分开的平台，用棍子扳动面前的三个开关，把三个平台移到中间就可以跳过去了。在对面吃了爆米花后变身撞开大门，压死门后的可怜鬼，穿过一道传送门遇到Agent Xyz，它告诉Ed要去找六个螺旋桨叶片。

进门后先干掉一个飞行射击怪，然后朝左边走跳上平台，拿到第一个螺旋桨叶片。避开喷火口，跳上传送平台。经过一连串难度较高的跳跃，跳上一个红色的平台移入岩浆区。站在平台边缘避开两个喷火口看到一个箭靶，射中后移来另一个平台。跳上平台（注意只有一次机会！）升上去拿到第二个螺旋桨。在新地点的旋转平台上可得到第三个螺旋桨，接着会找到一台爆米花机，使用后站在旁边有超级Ed图案的平台上被送到高处，在那里拿到第四个螺旋桨。然后下来绕过刚才的爆米花机进入下一地区。

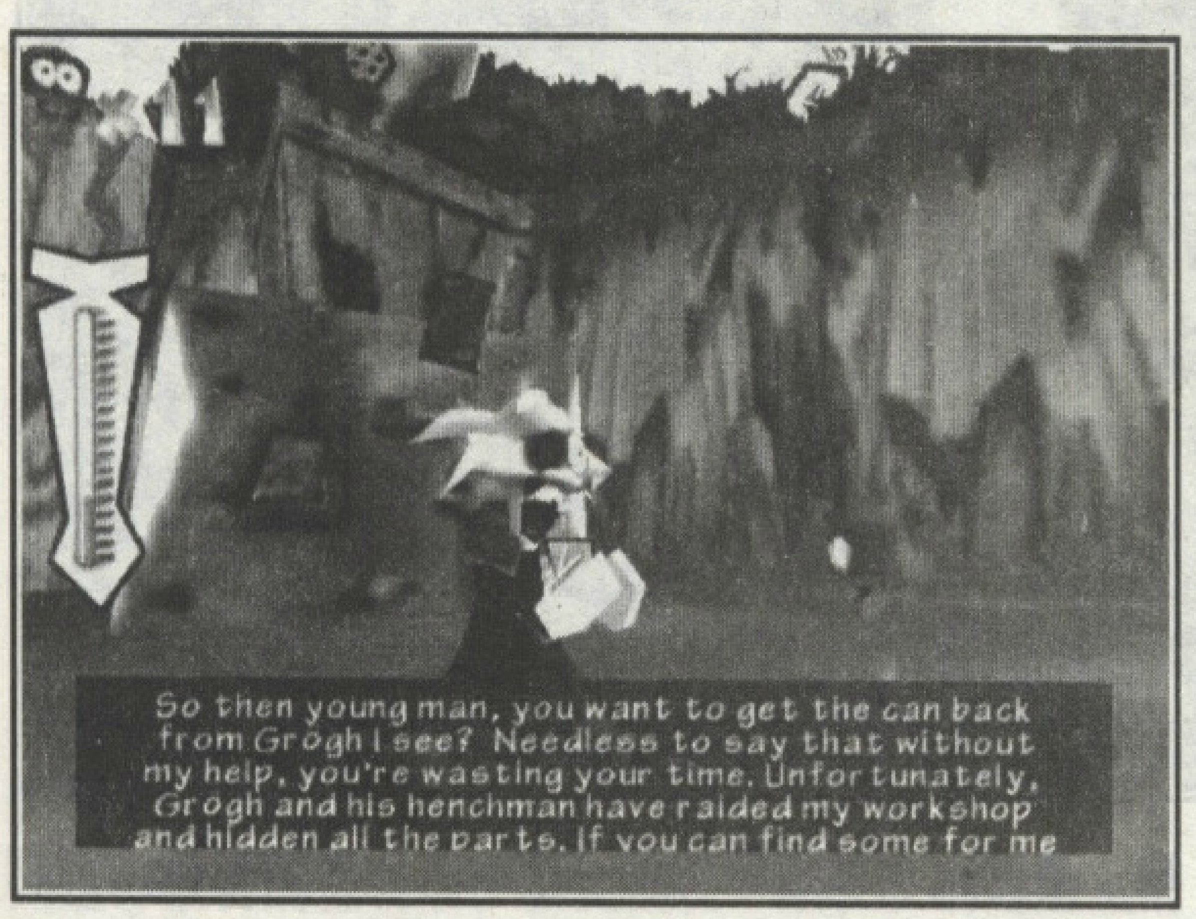
射中箭靶后，平台会移过去。利用这个办法移动，躲过铁锤、闪电机关和射击怪，在途中拿到第五个螺旋桨。最后来到一座城堡面前，左侧有一部升降，抬头射中箭靶后，升降机下降。在一房间里遇到本关的BOSS——电怪，干掉后拿到最后的螺旋桨片，接着和Suzy对话后回去向教授复命吧。

第五关 熔岩谷

Ed接受Agent的地狱特训可学会飞行。这次的特训共有三个练习：先要学会飞行技能飞上高处的几个平台，连按两下Z键进入飞行状态，Alt键是拍翼，方向键是控制升降和左右移动。绿色发光的漩涡就是上升的气流，利用它获得需要的高度。好不容易飞上所有的平台后进入第二项训练，这回是要在空中按顺序穿过12个红圈。在接下来的第三个训练中Ed还要在飞行状态下击中腾空的山羊。完成所有练习后，接受教授的下一个任务——去熔岩谷（Canyon）找六块跳石。熔岩谷的位置在教授附近的瀑布后面，Ed需要到教授家里的二楼，用新学的飞行技术飞进去。

整个熔岩谷有5层。进去后根据箭头的要求跳下

去会自动进入飞行状态。一路跟着箭头的方向走，轻松地拿到两块跳石，到终点时再往下跳入第二层。这一层有不少障碍和转角，有的地方必须要低飞才能通过，如果太低可以利用绿色的旋风重新获得高度，到尽头后跳入第三层。这一层处有一个巨大的头像，头像的两眼处各有一块跳石。先飞到右侧的一个平台处停住，在这里利用飞镖干掉头像处的两个敌人，然后飞上去拿跳石。在接近熔岩底部的地方有一部升降



机，可前往一个宝窟得到不少宝物。然后回到刚才发飞镖的平台处，进入后往下跳到达第四层。这一层有不少通道需要击中靶子才能打开，可拿到第五块跳石。在最后一层干掉沿路的射击怪拿到第六块跳石，和Suzy对话后就可以回去找教授交差了。

第六关 冰雪世界

这一回要到冰雪世界（Glacier Cocktail）拿取六根羽毛，新学的技能是潜水。冰雪世界的入口就在北部平原的右面，穿过传送门后看到一口井，潜入水中从另一边出口出来就可以到达。

进去后发现一个电怪，三两下干掉，打开门看到BOSS，用飞镖击中它两次后会招来一些喽罗帮凶。利用入口左边的爆米花机变身后把巨石踢到对面把那些喽罗收拾掉，平台出现。跳上左边的移动平台后，一直往上得到第一根羽毛。BOSS站在对面的冰箱上。用飞镖做掉它，然后跳上平台，上升到冰箱的顶上打开机关，冰箱门打开了，再进入里面的传送门。

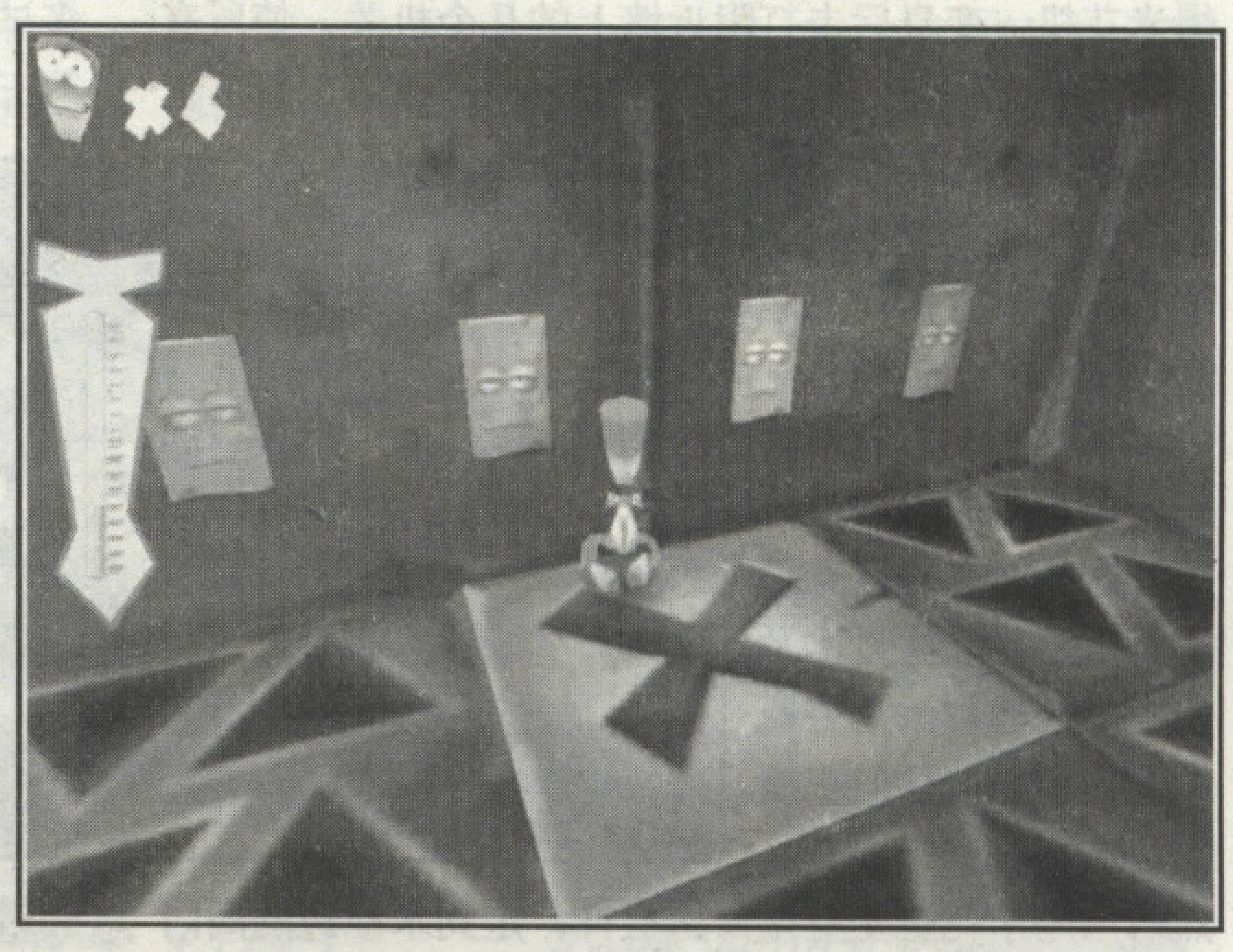
先跳入水中，潜水拿到第二根羽毛，然后进入对面的传送门。这个地方是单向的，要离开的话就必须把部分的冰融化才行。在此有个不断投石块的家伙，Ed站在一个大橙片上面对它，等它把石块扔近时按空格键把石块打回去，石块反弹到敌人身上将其消灭。接着冰融化了，潜入水中穿过一条水道找到第三根羽毛，还有一台爆米花机。变身后回到水道入口处按下开关，水再次结冰。从另一边浮出水面后，发现又来了个BOSS，怎么打都不死。于是把它引到喷嘴口后打开机关，喷嘴喷出冷气把BOSS冻住了。现在跳到原来跳不到的高处拿到第四根羽毛，在羽毛旁还有一台爆米花机，再次变身打开左面的闸门，冰全部融化。再找一下，可拿到第五根羽毛。现在潜入水中，从刚才进入的地方回去，打开巨大橙门旁边的机关，橙门移开后找到最后一根羽毛，和在此等候的Suzy对话后，就可以回教授那里过关了。

第七关 金字塔

教授给了Ed新的任务——去金字塔（Pyramid）找出六个面具，还增加了变身和隐形的新技能。

在金字塔入口的左面有一个敌人的图案，走上去按住CTRL键，Ed就变成了敌人的模样，现在可以大模大样地进去了。一进去就发现有个巨大的猫像，右脚不停地踩Ed，左脚则在入口附近来回移动。Ed一靠近，左脚马上把入口给挡住了。先用飞镖射瞎猫的左眼（蓝色眼睛），这样猫脚的速度会放慢，而且猫身后的隐藏门也会打开，里面有两条命可加。接着走到左侧有X标记的地板处，吸引猫的注意力，然后迅速冲向洞口吧！

在第二层有个狮身人面像，石像后挡着一个开关，石像旁有一块石头，利用杠杆把石像橇到一边，



露出机关。用棍子敲打机关后大门打开了。利用时间间隙和机关之间的空当在通道中前进，最后看到一面墙上有四个人像，从左到右按照2431的顺序依次击打人像，第一个面具会从天落下，Ed也掉入了下一层。第三层中间有一个水池，先消灭三个怪物，然后击打柱脚的开关就会层层上升至柱顶，接着飞到入口左侧

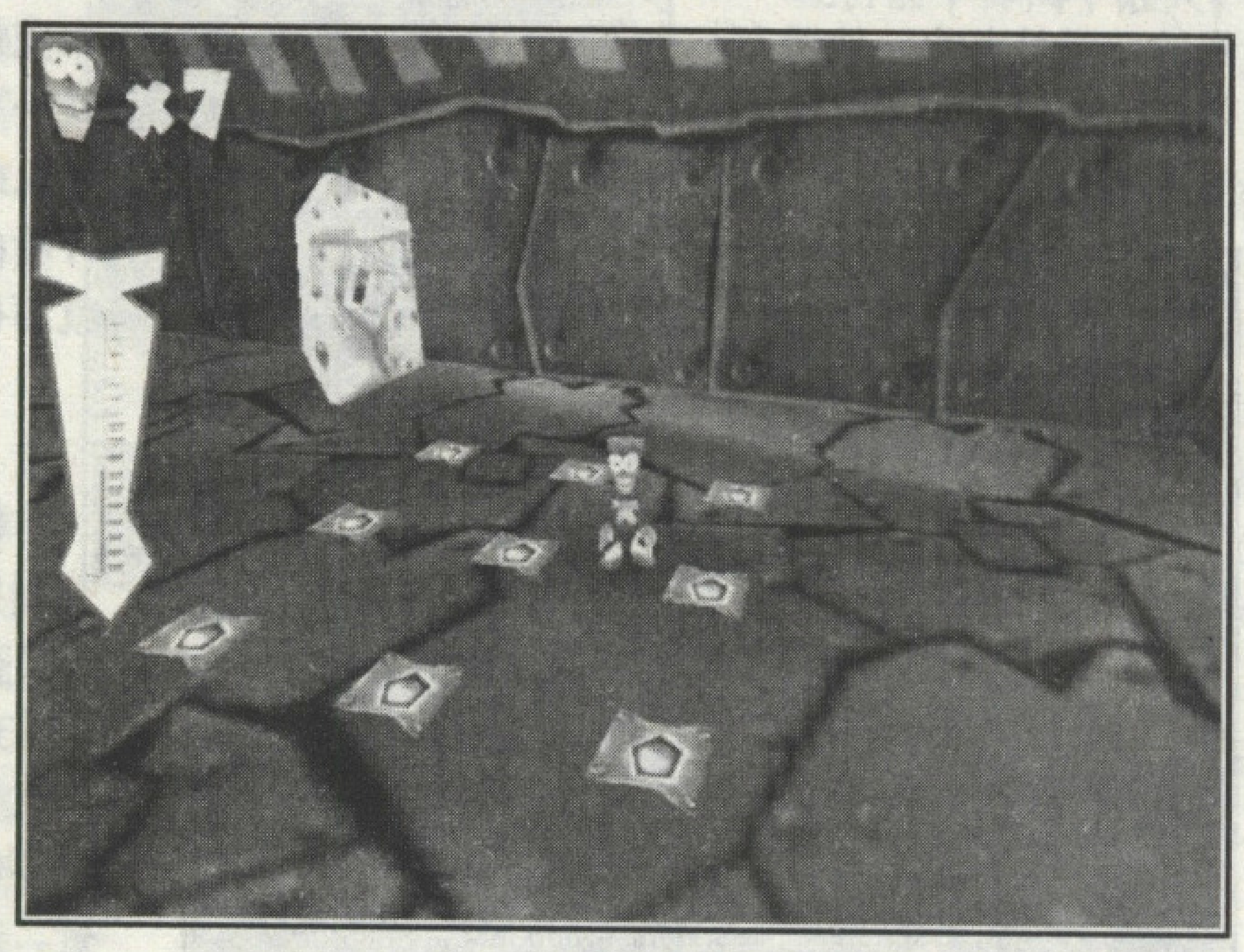
的平台上。走到平台上有一个敌人图案的地方，降到下面。利用木乃伊棺材到入口上方的平台处，拿到第二个面具。然后在平台上观察四根柱子上方的天花板，会发现有一个箭靶，射中后出现一台爆米花机，而入口附近的地面亦下降露出一条通往传送门的通道。跳下地面变身为超级Ed后沉入水底，把水池中间的塞子踢掉，让水流到下面的第五层去，然后走进传送门进入第四层。

第四层毒池边的平台一侧有个机关，击打后毒水退去。且原来挡住去路的冰刺也消失了。往前进入第五层，先跳下平台，潜水从水池右侧的洞口进入。一路往上，注意滚下的落石和岩浆缺口。在顶部击打一个开关后回到入口处，再从入口的左侧洞口潜水进入，在终点有一道传送门，穿过后进入第六层，潜水通过洞口，找到爆米花机，变身跳下水池拉开铁栏杆拿到第三个面具。回到入口处，在右侧有三根蓝色的柱子，爬上最外侧的柱脚，用棍子击断，柱子向一侧倒下形成梯级。沿梯而上，正面有铁闸拦着，在右面的通道尽头是一个木乃伊老太婆，用远程攻击将它干掉，铁闸就会升起，Ed进入第七层。连续消灭四个敌人后，击打开关，在房间内的右上角会出现一个缺口，进去到第五层，在此拿到第四个面具，然后穿过传送门进入第八层，发现有两条岔道。右侧的不必管它，走左边。在左边尽头有一台爆米花机。变身后击打附近墙上的几个机关，使所有的墙都靠在一边，然后回到左边入口的地方击打那里的机关，让左边的墙做整体翻转，最终形成一个阶梯。沿阶梯而上进入一个房间，里面有一个无水的水池，先不管它，进入前面的通道，避开冰刺，在终点看到木乃伊棺材，通过木乃伊棺材传送到水池旁原来被铁栏杆挡住的小屋内，取得第五个面具。然后用爆米花机变身拉开铁栏杆，走到水池边的阀门旁，用脚踢开阀门，水池进水后游到对面。击打开关打开暗门，取得最后一个面具。

第八关 谜之工厂

首先接受Agent Xyz的特训，用棍子作弹跳前进。接下来的任务是去谜之工厂（Pressure Cooker）收集六个猪身储蓄罐。

用刚学的技能凿开教授家一楼的地板落到下面，见到入口。进房间后发现有三个箱子，用棍子把箱子打到开关处门就开了。在接下来的房间里连续击中四个靶子，将挡路的栏杆升起，取得第一个猪身储蓄罐。避开一个铁锤后遇到一个敌人，对话后逃入房间把门关上。站在有铁锤图案的地板上变身，等敌人走到图案下面时把它砸死，接着拿到第二个猪身储蓄罐。



在接下来的房间里共有九个开关，当Ed走上去后，它所在位置的四个方向上的开关都会变成红色。多试几次，当所有的开关变红以后通道就开了，拿到第三个猪身储蓄罐。穿过传送门进入工厂，操作电磁铁把三个箱子移到三个蒸汽口处，然后跳上平台拿到第四个猪身储蓄罐。扳动平台上的开关，移动冰箱，露出出口。由升降机往下，避开喷火口和毒水，在一个通风口拿到第五个猪身储蓄罐。再回到升降机时会出现新的通道，在通道末端的房间里有个巨大的拼图游戏，成功解决后露出一个密室，利用密室里的图案变身后骗过守卫进入下一房间。当守卫发现是冒牌货后，就会启动电闸，桥上通了电，这时只有利用新学的弹跳技能才能过去。进入下面的房间后敌人会放出毒水，Ed必须不断地往上跳才能躲开。从最上面的入口进入发现一条传输带，利用旁边的图案变身为货物后顺利进入。就在Ed庆幸取得最后一个猪身储蓄罐时，突然跑出个蘑菇怪把它抢走了。

第九关 蘑菇魔法师

和教授对话后知道原来那家伙是个邪恶的魔法师，其老窝的入口就在金字塔的入口旁边。而Ed要进去的话，首先要拿到160个bonus point（就是红色带黄



条的宝物），如果先前没有收集到160个的话，那就要到以前的各个地区去再兜一圈，好好找找。当收集到足够数目的宝物后，首先要在一条长长的隧道里滑行，避开里面的机关，停在一个传送门前，吃了门前的5UP以后进入。

进入后与蘑菇怪对决，蘑菇怪有防护罩，能切换四种攻击方式，每打掉它两点血，它都会切换另一种攻击方式。在攻击的间隙防护罩会消失，利用这个机会用飞镖射击。在它只有一点血时，防护罩的力量减弱，不再是无敌了，这时它会采用闪电攻击，Ed可以在狙击模式中一边移动方向，一边不停射击，追着它打，直到把它消灭，终于拿到了最后一个猪身储蓄罐。

第十关 大决战

教授的机器终于完成了，原来是一台巨大的发石机，Ed一下子就被射到了格罗夫的总部。

进入后先干掉电怪和射击怪，然后打开左面的机关，这时尽快跳上最高处，打开那里的开关，这样入口右侧地上的缺口就会打开了。跳下去后，扳动开关把平台移动到右边，然后用橇棒把右边的石块橇到对面的开关上，左侧的石头用同样的方法处理。做好后出现一个升降平台，跳上去后，平台升上地面。现在可以跳到右侧的高地上，那里有一台爆米花机，变身后迅速过桥拉开铁栏杆，进入下一地区。

先跳上中间的高台，扳动开关后右边一路可以出现一座桥。迅速过桥，在过桥前先消灭对面的射击怪。跳上台阶后遇到一个敌人，靠近它用棍子弹跳数次，把巨石震下来压死它。进去后先把石块橇到一个开关处，然后站在另一开关处向墙上的靶子射击，这样一来外部出口处的铁栏杆就会升起露出传送门。

跳上最高处后飞到左侧的出口，进入后有一个敌人把出口附近作跳板的六个平台给藏了起来，所以必须要找到六个开关。先到左边的一个开关处扳动它放出第一个平台，然后跳下右侧的升降平台，上到高处打开开关，释放第二个平台。接着走到左侧图案处变身为巨石一路沿箭头滚动，把石桥撞下，露出传送门进入一处高台，在此区域的对面和下方左侧放出三个平台。接着回到入口，往右走跳上一个旋转平台，在旋转的状态下，连续击中三个箭靶后，左边的木材会移动到一个小平台上。小心地走上去，现在可以跳上原来够不着的一个移动平台了，跳上去后可在一处发现最后的开关，扳动开关释放最后一个平台。然后一路跳至出口大门处，进入城堡的最深处！

在这里终于遇到了罪魁祸首格罗夫，他现在躲在一个巨型机器人里，见Ed进来就跳进了一个大洞里，Ed跟着跳了下去。与格罗夫的最终决战开始了！

一开始是格罗夫驾驶着机器人追逐Ed，Ed不停地跑，不能有一点差错。这里充分地考验了Ed的跳跃技能及在飞行中准确射击的技能，由于视角限制，不习惯的话会很吃亏！接下来是对攻战，Ed变身为超级Ed，将滚来的巨石打回去撞击格罗夫，轮流用手和脚把巨石打回去，直到将格罗夫撞落悬崖（这里比较难，大家可以多试试不同的方法）。

历经千辛万苦，Ed终于打败了格罗夫，完成了自己的使命，地球也恢复了原来的面貌。

总评 87

制作	Ubi soft	类型	动作冒险
发行	Ubi soft	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

霹雳小组3 致命距离

SWAT3 CLOSE QUARTERS BATTLE

北京 枫茗轩工作室：GLAMOUR

霹雳小组（SWAT，Special Weapon And Tactical team——特种装备与战术部队）是二十世纪六十年代为了应付日益增多的针对市民和警察的枪击事件而成立的，开始时只是由警察和宪兵中的志愿人员组成，七十年代成为内政部门的专职部队。由于精良的武器装备和特殊的训练，霹雳小组逐渐成为一支应付各种突发事件的精英部队。你作为霹雳小组D小队的头领，率领队员出色地完成了各种任务，使得D小队在霹雳小组中威名远扬。2005年，在未来的一个星期内，来自世界各地的代表将齐集洛杉矶，目睹联合国核裁减协议的签订。保护代表们的安全，维护仪式举行期间的正常秩序，防止恐怖分子任何可能的阻挠和破坏活动——这些艰巨而危险的任务荣幸地落在了你和你的队员肩上。

任务一

三天来，在帕萨登那高速公路上发生了多起枪击事件，造成过往司机二死三伤。经过艰难的调查，住在附近的系统程序员马丁·布热尔被确认为疑犯。这家伙因失业且与女友失和而精神压抑，做出这种事不足为奇。你的任务是进入疑犯的住宅，逮捕疑犯并收缴所有可能的凶器。

这是你的第一次任务，不过不用紧张，因为执行过程中几乎不会碰上什么抵抗,而且没有时间限制。随便给你的队员配备一件武器，在行动模式上选潜行或强击都可以。进入房间后，逐屋搜索可找到马丁和一个刚洗完澡的靓妞，拘捕两人。在顶层阁楼靠近窗户的地方可找到凶犯的狙击步枪，另外马丁手中可能执有手枪，这就是所有的武器了。完成后，用光标对准马丁，然后向总部报告（report），将马丁送走（evacuate）即结束本次任务。唯一需要注意的是楼梯下方有一扇木板门，如果自己搜索可能不容易看到。另外，动作要稍快一点，否则疑犯可能会逃跑。

任务二

维克托·盖茨被指控用炸药进行谋杀活动，逮捕令已申请。盖茨曾是一名炸药处理方面的工程师，后来成为国内著名恐怖组织——自由美国的成员。这个组织纪律严密，训练有素，曾在加州制造了家政中心、法庭和区级律师事务所爆炸案。维克托·盖茨可能与他的儿子阿尔贝特·盖茨住在一起，但阿尔贝特没有涉嫌任何相关的指控。你的任务是执行维克托·盖茨的逮捕令，转移阿尔贝特·盖茨，并收缴所有可能的凶器。这次任务一定要小心行事，因为疑犯可能会有烈性炸药。

疑犯的住所有两个出口，从开始的地方往右绕过墙角就是第二个出口，派一个小组守在门口。行动模式最好选不惊动对方的潜行模式，进入房间后是客厅，左拐是一个小厅和车房，往正前方是一条走廊。维克托·盖茨一般藏在车房，冲进去抓住他，不要等他拿起工作台上的冲锋枪。车房里还有一间地下室，是维克托制造炸药的地方，工作台上还有一支枪。车房的另一个出口也和那条走廊相通，走廊末端是阿尔贝特的房间，这小子会挥着手枪冲出来，抓住他或者干脆干掉他。接下来逐屋搜索武器，使用手电筒或在地上扔根荧光棒可帮你找到每个房间门旁边的照明开关。走廊上，在客厅对面的第一个房间的门上装有触发炸弹，威力强大，即便站在远处也会受到波及，因此要先用工具把它摘除后再进去，找到所有武器后任务即可结束。

任务三

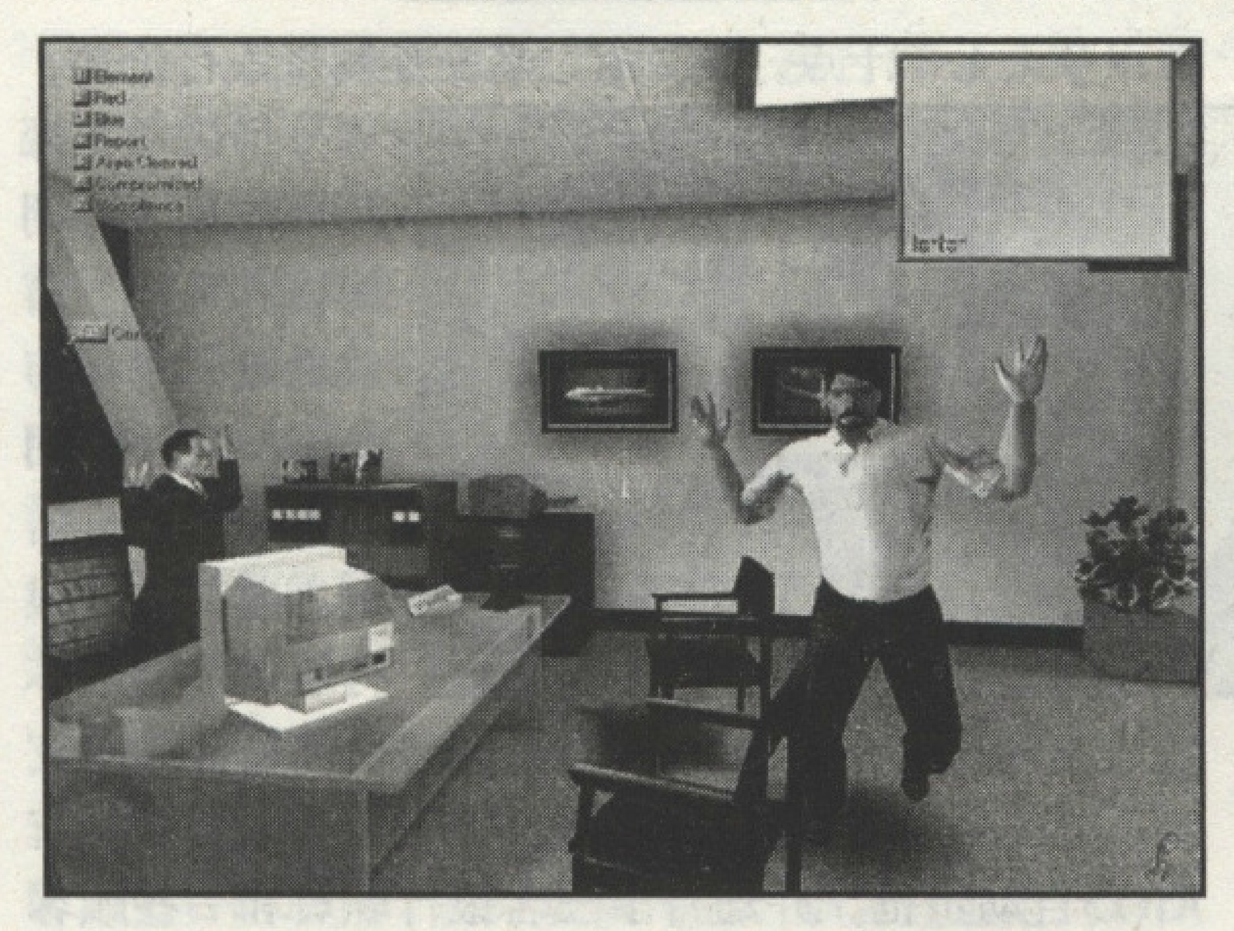
在土耳其大使馆爆炸案中，杰米尔·科玛尔大使被库尔德人民党成员绑架。通过空中侦察发现绑匪的车停在特尼达以西、华盛顿以北的大型进出口货舱附近——这个货舱是库尔德人民党的巢穴之一。附近地区已被封锁，绑匪提出以释放政治犯、解决领土问题、提供赎金为条件释放大使，最后时限定在22:00。他们的头目是洛克曼·丹玛——库尔德人民党在美国分部的领导，一个宣扬靠暴力解决库尔德斯坦与

他国争端的狂热黑人。根据目击证人的口供，绑匪执有乌兹9mm冲锋枪。霹雳小组的任务是解救人质，拘捕洛克曼·丹玛，并控制住混乱的局面。

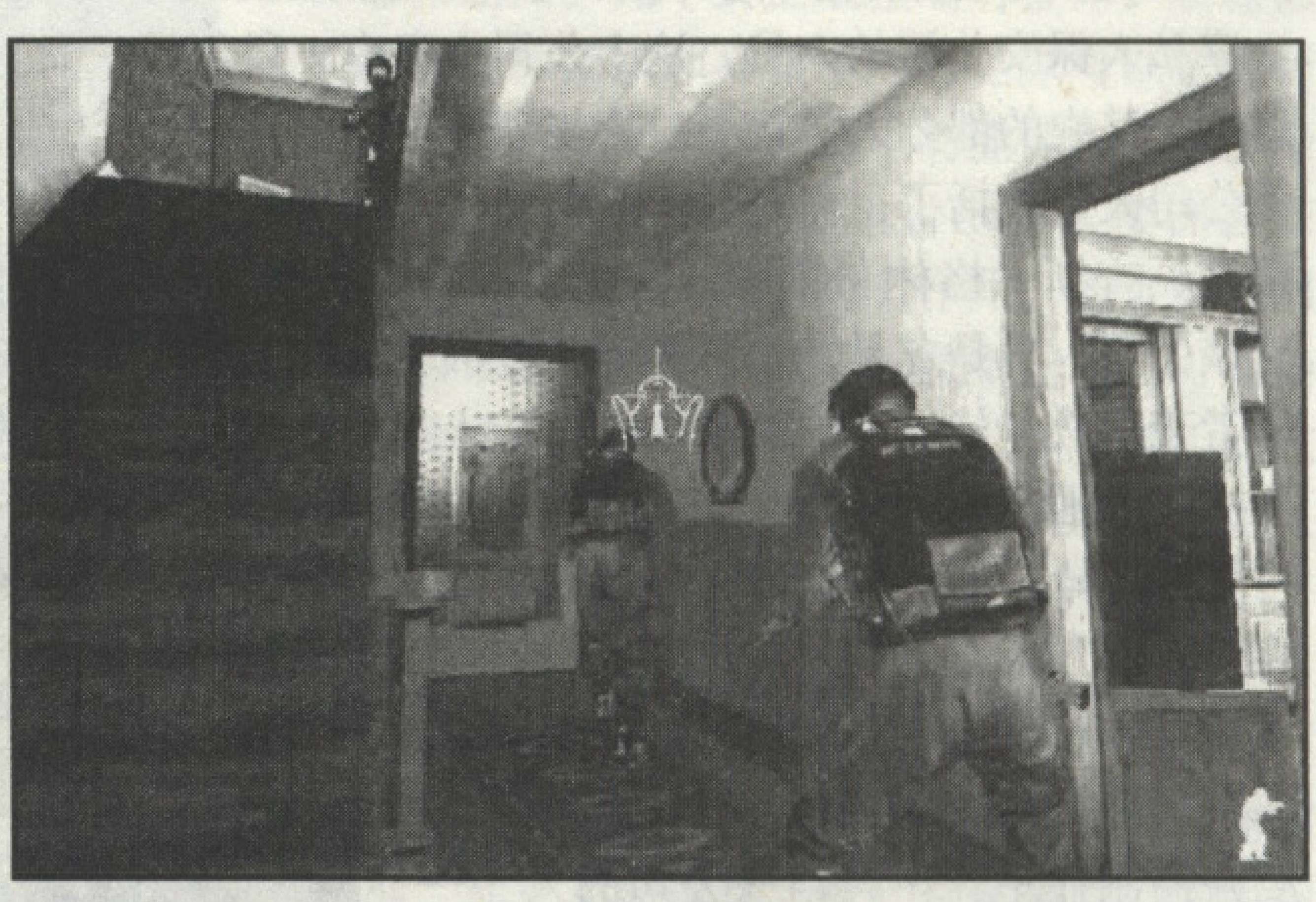
由于疑犯火力较强，而且有人质在内，因此要给你的队员配备可以选择火力的MP50。整栋建筑物只有一个出口，带领队员冲进去，一般在大厅内会碰到一个大叫自己无辜的白衣老头，拘捕他。正对大门的屏风后面有一扇门，让你的队员先扔颗烟雾弹进去，然后再往里冲。在里面的房间内可能会有一个持枪的恐怖分子，搞定他后继续进入对面的门。出现在眼前的是一条狭窄的通道，左转是简陋的卫生间，如果有持枪者就毫不犹豫地开枪射杀，否则让他先扣板机你就惨了。往右转通道往下延伸，顺着通道前进，最好让一组队员在前面开路，另一组在侧后掩护。到最里面进入一间地下室，最后几名匪徒和人质都在里面，所以一定要分清目标再开火。那个身穿白衬衣，头上戴着头罩的人就是大使先生，千万不要乱开枪。击毙或者活捉了丹玛及其他绑匪后，向上级报告，将大使撤走并把绑匪带走即可结束任务。执行任务过程中一定要充分利用荧光棒或电筒照明，在地下室最后的大房间里（就是那个放着摄像机的地方），最末端的墙上还有一扇门，打开后是一间小房间，有时丹玛和大使会出现在这里。另外当可以进行动作的物品出现在光标范围内时，光标会发生变化，在黑暗情况下要注意利用。

任务四

至少五名全副武装的歹徒闯入了福尔曼一家的住所，劫持了福尔曼全家并要求在24小时内得到5000万



美元的赎金。根据目击证人的描述，匪徒可能有六人，配备有斯泰尔9mm卡宾枪、AR15自动步枪等轻重武器和防弹衣。匪徒在住宅附近设有游动哨，我们的空中支援曾遭到游动哨的攻击。从外部观察，建筑物的上下两层都有匪徒活动，人质包括了福尔曼一家四口。你的任务是率领队员救出这不幸的一家人，并将



歹徒们绳之以法。福尔曼的住所有两处出口，地形比较复杂，更何况这次的绑匪都是穷凶极恶的职业罪犯，还配备了精良的武器，任务的确很艰巨。好了，出发吧！

由于对方火力强大，因此我们也需要加强火力。给你的队员配备自动步枪，以便在交火时能占据上风。尽管资料中说明目标建筑物只有两个出口，但实际上这栋豪宅有三个出口，不过执行任务时，你和你的队员会随机出现在资料中给出的两个出口之一。如果出现在游泳池下方的出口，指挥你的队员潜行进去，干掉在台阶和草坪上的绑匪后，让一队队员顺着台阶上去，从游泳池旁边的大门口进去；另一队穿过草坪，找到地下室的出口，这里通常只有一名绑匪活动，防备较为松懈，从这里冲进去。清理完地下室后从门口右拐上楼梯就到达建筑物底层，在这里和第一队队员会合，再逐屋清理绑匪，注意要相互掩护。人质每次都随机地出现在不同的地方，要找到必须耐着性子把每扇门都打开。福尔曼先生通常都被关押在上二楼楼梯旁边的工作室里，福尔曼太太则通常被关押在大客厅或二楼楼梯旁的储藏室里，两个小孩子通常被关押在客厅或二楼他们的房间中。找到所有人质，再逮捕或消灭掉所有的绑匪后就可以收工了。如果你们出现在底层的另一个出口，就没办法兵分两路了，只有集中所有力量强行突击。行动时最好一队在前突击，一队在后面掩护，你自己走中间，而且可以先清理上面的两层楼之后，再去大门旁边的厨房里找地下室的出口。

任务五

五名全副武装的持枪者袭击了圣蒂特里大教堂并

劫持了人质。人质中包括了莫斯科及大俄国区大主教西斯·阿里克斯三世，以及其他一些重要的神职人员。教堂中还有受雇来保护西斯·阿里克斯大主教的一家私人保安公司的人员，这个公司由里克·科洛曼经营，其中的部分人员接受过正规训练。在教堂中的该公司人员包括了里克·科洛曼，外号“糖果”的斯蒂芬、查斯·格林和特里·索尔。目前还不清楚该公司人员是友是敌，但据目击证人称在持枪者袭击教堂的过程中没有该公司的人员出来反抗。绑匪配备有AK47自动步枪、手枪和斯科宾冲锋枪，他们都受雇于一个名叫“里克·多哥”的人，每人为此次行动分得了1万美金，事成后还可得到2.5万。你的任务是消灭绑匪，救出所有人质并控制住里克·科洛曼公司的人员。人质包括西斯·阿里克斯大主教、拜克豪司主教、波波夫主教、马卡洛夫主教、佩特科夫教士、伊格拉修教士和希弗牧师等七人。

给你的队员配备火力强大的自动步枪，然后出发。教堂只有一个出口，外面的花园里可能会有一两个绑匪，干掉他们后在门口等一下，往里面扔颗催泪弹再冲进去。里面是一个楼梯间，头顶盘旋的楼梯上可能会有绑匪，别犹豫，带一队人上去清理干净。留下的人先别进正前方那道门，在门口部署开，采取防御姿态。你带的那组队员上到楼梯顶层后顺着长廊前进，可到达二楼教堂神职人员的办公室，在这里可以看到有去三楼主教起居室的楼梯。上去清理完所有劫匪，通常可救到一两名人质，小心门旁边的衣橱里十有八九会有劫匪或保安公司的人躲在里面。然后退回二楼那间客厅，不要原路返回，往前走逐屋清理房间，小心身穿西装的保安公司人员也会开枪向你袭击。在最外面那个大会议室的衣橱旁边有一扇门，打开后是一条通道，向下回到第一层，可进入大殿。清理完沿途的绑匪后，让前面那组队员冲进大殿和你的组员会合，消灭大殿中的匪徒。注意大殿的三面都是神龛，另一面的两边有两扇门，你和你带的这组组员就是从其中一扇门进入大殿，但这一面的正中间还有一扇暗门，图案和四周墙壁一样，要注意搜索。干掉所有匪徒后，撤走人质，任务顺利结束。

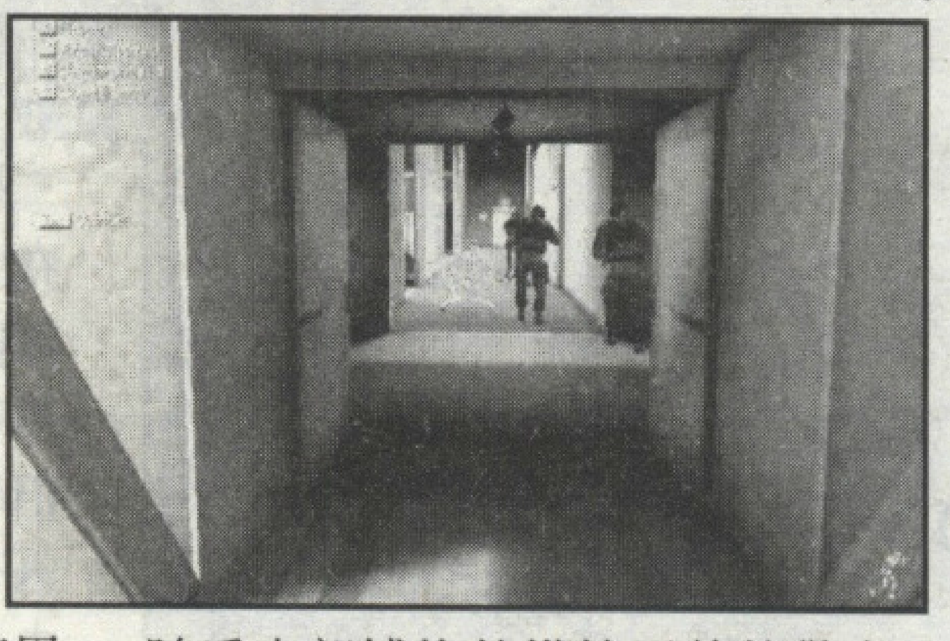
任务六

一起地对空导弹袭击事件使得墨菲索托609航班在大西洋上空坠毁，两百余名乘客和机组人员丧生，其中包括了阿尔及利亚总统及其政党代表。洛杉矶机场被迫关闭，所有航班暂停。由于俄国总统即将来访，我们加强了搜寻导弹的行动，以避免惨剧再次发生。据目击者证实，惨剧发生时在海普里申处理厂附近曾有耀眼的闪光。这家处理厂目前正在进行附属设施的扩建工作，包括铺设一些地下管道，由于临近高速公路，所以被勒令只能在白天进行修建。霹雳小组这次的任务就是搜索这家处理厂，找出并销毁所有的地对空导弹发射架，阻止袭击事件的再次发生，控制住混乱的局面。遗憾的是我们对凶犯的情况一无所知，只知道他们手中掌握着地空导弹。

虽然有两个出口，我们只能从其中一个进入厂区。开始时采取潜行的行动模式，进入大门后搜索前进，恐怖分子的火力较猛，要小心提防。一共有三个地空导弹发射架，都在那些用铁丝网或水泥墙包围起来的大坑中间，找到发射架后用钳子切断引信即可破坏发射架。发射架所在的位置一般都有几名恐怖分子守护，对他们千万不要心慈手软。厂区内部道路比较复杂，最好能在走过的地方留下荧光棒作为标记。本次任务虽然没有时间限制，但在场地中搜寻时会不时听到导弹发射破空而去的声音，一旦有导弹击中了航班，则任务即告失败，所以应该尽可能快地破坏导弹发射架，那十名恐怖分子则可以留到后面来慢慢收拾。

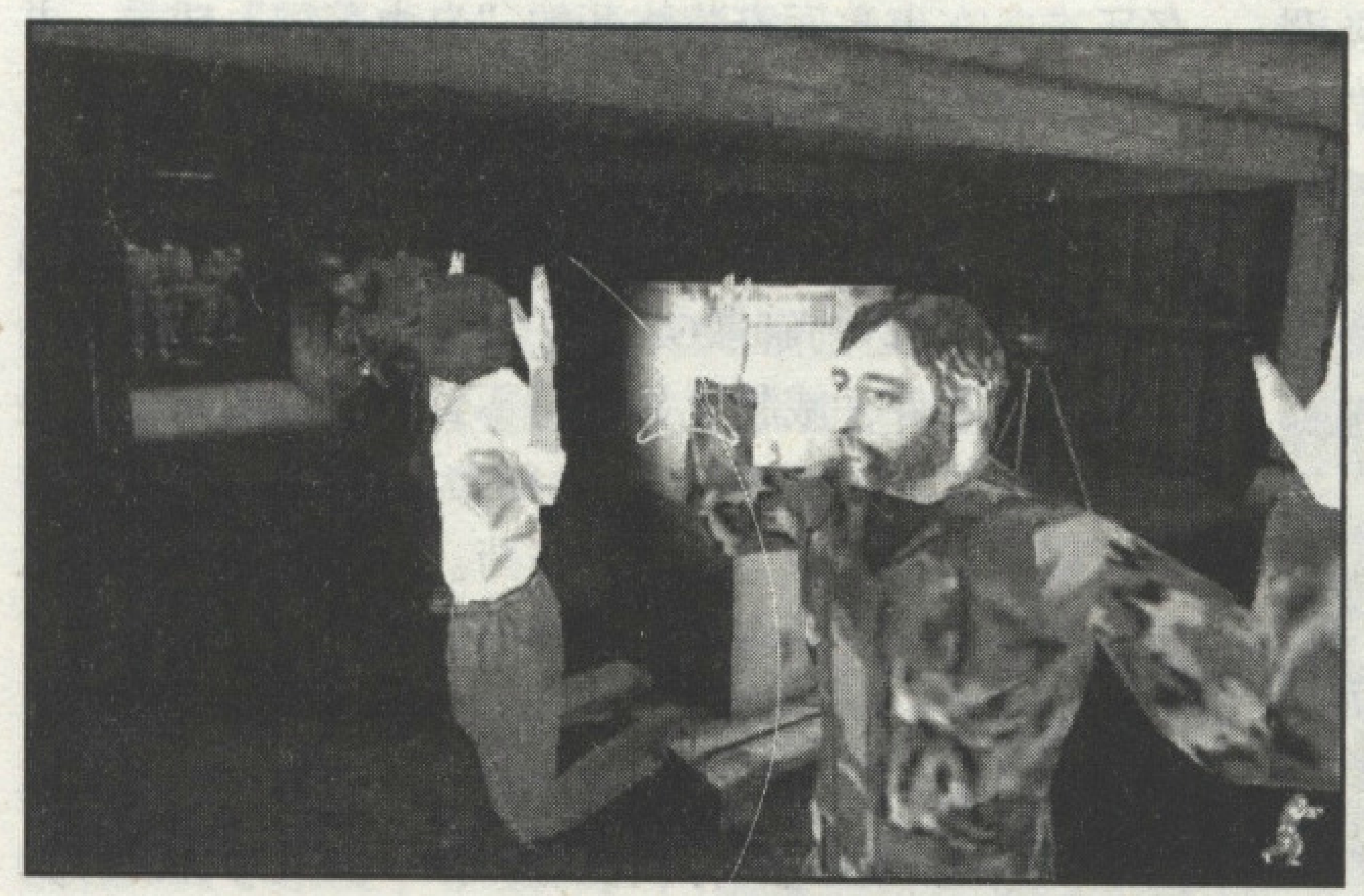
任务七

今天上午十点，至少有三名匪徒闯进银行抢劫，十分钟后便衣探员厄瑞克·克朗博格和哈伯·笛威逊赶到现场与抢匪交火，克朗博格被当场击倒。总部收到银行职员的警报，



随后克朗博格的搭档罗伯特警官又呼叫总部请求支援。抢匪是国内恐怖组织“自由美国”的成员，持有AR15自动步枪，并劫持了三名银行职员和一些顾客作为人质。这次霹雳小组的任务是营救出受伤的警员和人质玛利亚·波兹女士、茱莉亚·金小姐以及文·戴维斯女士，当然，还要拘捕或消灭所有的抢匪。

由于银行入口已经被抢匪封锁，所以霹雳小组的队员不得不从楼顶想办法进入建筑物。天台上共有四



个入口，从任何一个入口都能进入同一层阁楼。这里不仅通道复杂，而且光线昏暗，更可怕的是只有一条通向下方建筑物的通道。在这里说一下从C号门下来后的途径——进入后一直朝右走，到达能够看到左侧有通风口的地方左拐，走几步到能够看到左侧的另一个通风口时，再次左拐，朝着通风口的方向一直走到底，然后向右前方走过去，在对面的墙上找到有台阶标志的门就可以进入下层了。当然，你也可以让你的队员四处搜索，他们找到通路后会大声通知你。进入这扇门后是狭窄的台阶，如果你愿意，可以守在这里等所有的四个抢匪送上枪口。下去到银行的储藏室里，出储藏室右拐有一条走廊，顺着走廊逐屋搜索可以救出人质，在最外面的大厅可找到躺在血泊中的受伤警员。

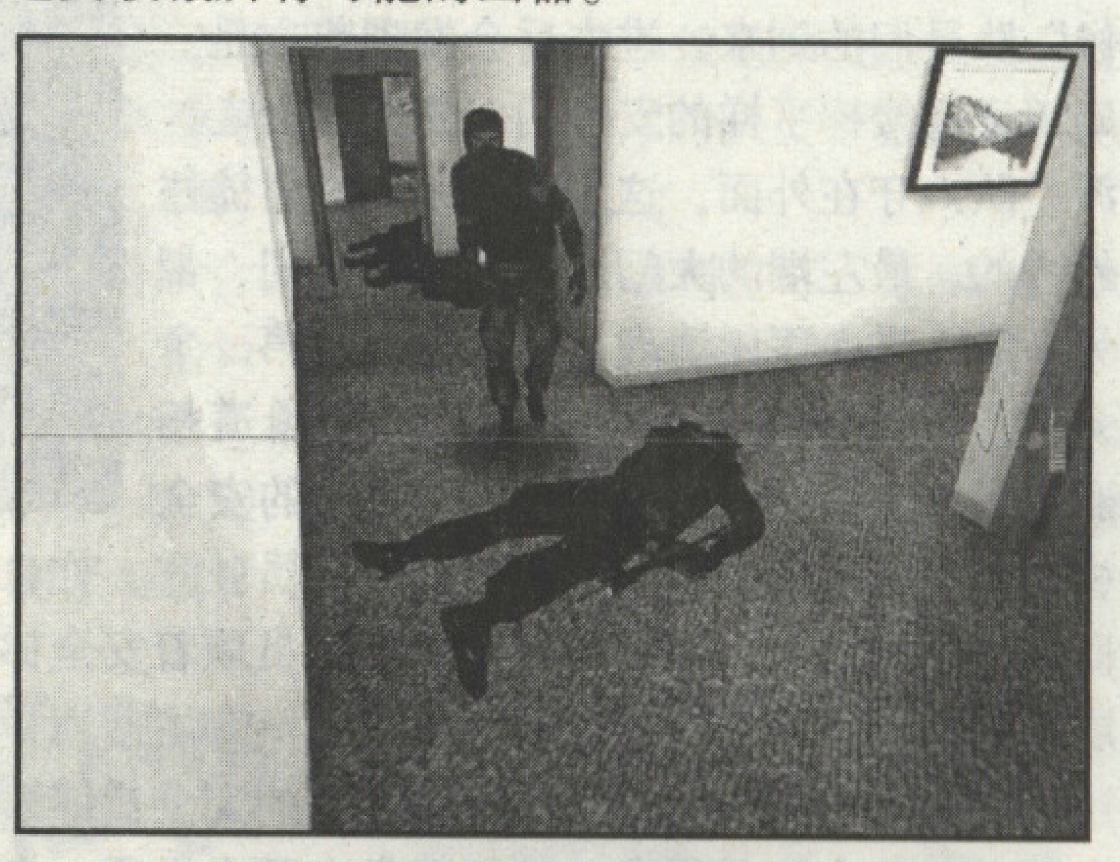
任务八

一群武装匪徒占据了DBN电视台的一个音乐舞台，并劫持了数量不明的人质。他们是东部恐怖组织——“人民解放阵线”的成员，为首者名叫亚历山大。绑匪要求将他们的政治主张用国际电台播发出去，我们正在与之周旋以尽可能地赢得时间。绑匪手中拥有AK47自动步枪、斯科宾7.65mm冲锋枪等武器，人质中则包括了洛杉矶市长、电视台经理等至少十二人。你的任务当然是解救所有的人质并将匪徒绳之以法了。

本次任务不会碰上复杂的地形，但匪徒有九人之多，而且隐藏在不同的地方，火力强大，必须小心提防。上台阶用钳子打开玻璃门后，顺着过道走到对面的门，让你的队员摆开阵势，一打开门可就是枪林弹雨了。冲进去后是一条长廊，左侧是杂物，右侧是两个相通的工作室，让你的两队队员分别清理两侧，你留在中间防备从对面门里冲出来的绑匪。扫清外围后进对面的门，左拐有三个房间，通常会有一两名人质和绑匪在里面。先不要上最左端的楼梯，走过前面的挡板，从挡板和幕布中间的空隙可以看到有一条通道进入直播大厅，这里的匪徒和人质都是最多的。消灭完大厅的绑匪后出来上楼梯去二楼，二楼左侧是几间相通的工作间，通常最后两名人质应该在这里。右侧是休息室，小心可能会有个持冲锋枪的绑匪躲在门后暗算你。OK，到这里所有的人质都应该脱险了吧？你的霹雳小组又获得了一次胜利。

任务九

对菲尼克斯夜总会的搜查令及其成员的逮捕令已获批准，菲尼克斯夜总会被怀疑是美国恐怖组织“马尔塔”在西海岸地区的总部，这个组织专门从事贩毒、走私军火、绑架勒索和谋杀等活动，无恶不作。根据因带毒而被警方拘捕的佩普女士供述，这家夜总会的负责人是其男友里克多哥·彼得，已有证据怀疑他与圣蒂特里大教堂袭击案及福尔曼一家绑架案有关。彼得和另外三人都是马尔塔成员，据称还与美国军方有瓜葛。疑犯手中可能持有威力强大的自动武器。霹雳小组的任务是执行对彼得等人的逮捕令，另外还要收缴所有可能的凶器。

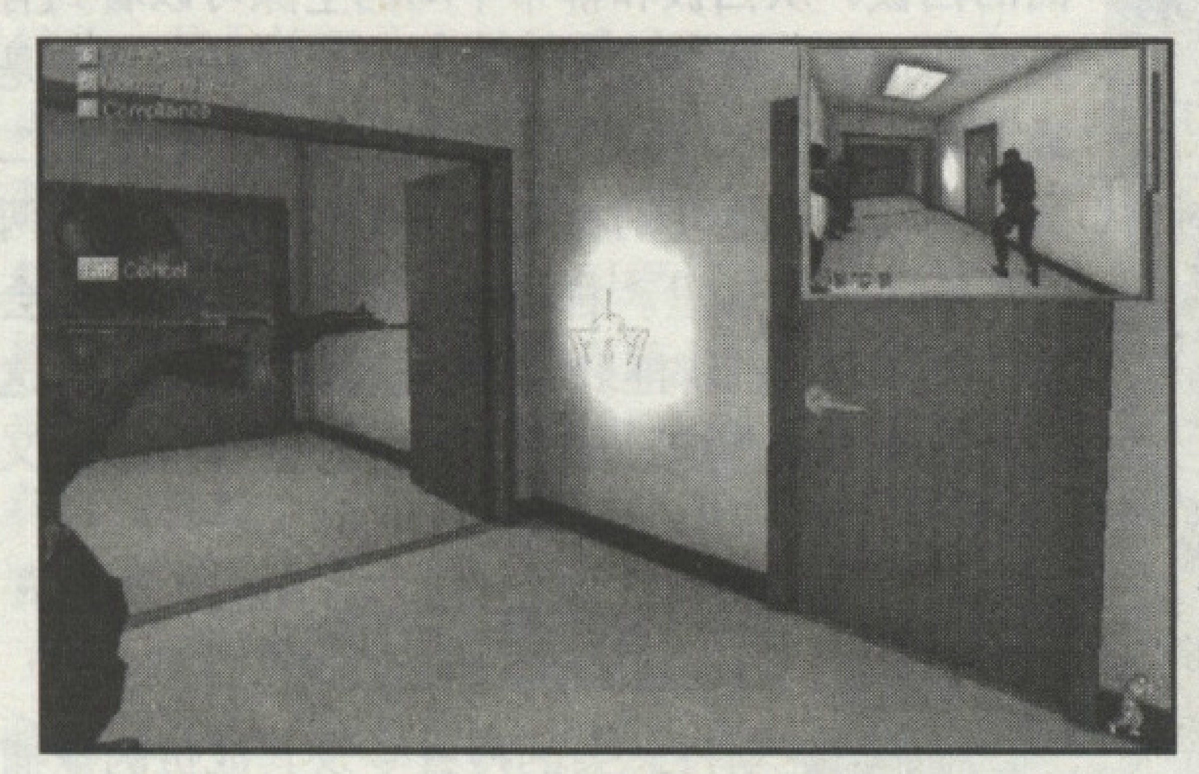


从夜总会大门进去后是灯光朦胧的大厅，两端各有一个吧台，大部分疑犯都在右侧吧台后面的房间里，过去拿下归案。大厅左侧只有男女盥洗室和一个DJ座（从藏在暗处的扶梯上去）。控制住所有疑犯后，就可以逐屋搜索枪支弹药了。这帮家伙非常嚣张，连吧台和客座上都明目张胆地摆着AK47，简直就象个军火库！

任务十

恐怖组织“人民解放阵线”的成员占领了LAX导

航塔及其邻近建筑，造成了两架客机在大西洋上空坠毁，所有乘客和机组人员遇难。联邦航空公司已经关闭了导航楼的通讯频道并更改了所有的航班线路。恐怖分子声称对周日发生的地空导弹袭击客机事件负



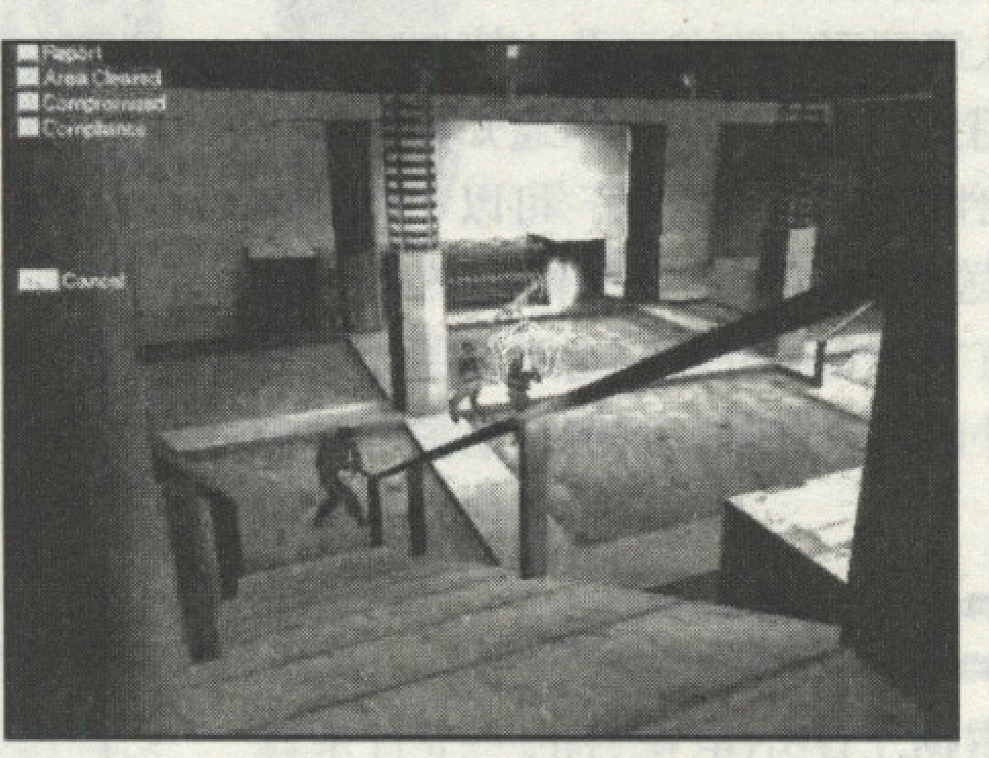
责，并声明手中仍控制有地空导弹。目击者证实这帮家伙至少有六人，全部配备有重武器。他们还劫持了五名人质，包括了空管人员、系统主管和公司经理等四男一女。霹雳小组需要救出所有人质，控制局面，以防止航班再次遭到袭击。

这次我们会从导航大楼的地下室入口进去，门旁边是一个警报器，用钳子将它破坏，然后再往里冲，否则有时候匪徒会隔着墙射击。进门后，顺着走道前进，到达一扇安全门，在这里要小心一些，门外经常会有几个匪徒正在"恭候"队员们的到来。进去后会发现前方是一扇标记有楼梯字样的安全门，先别往上走，派一队人守在外面，这里会有一大堆匪徒往外冲的。最左端的大门通往底层配电间，带另一队人进去逐屋清理，通常会救出第一个人质。配电间内部与进口处的右侧通道相通，另外在最里边也有一座可以上楼的安全梯，这里可直通顶层的天台，留下人员驻守，你自己回到进来的地方，带领原来留下的人员顺着安全梯逐层向上清理，可到达导航楼大厅，那里有主楼道，不过不必沿主楼道上去。沿着开始上来的安全梯继续向上到达大楼中部的露台，这里通常有两个人质。走道对面就是配电间后面的安全梯了，过去往上走到达天台控制室，救下最后几名人质，在对面的阳台上可找到导弹发射架，用钳子破坏。另外值得一提的是，劫匪总共有九人，但当你的队员控制住八人时，系统就会提示已消灭所有劫匪，这时可不要放松啊！

任务十一

恐怖组织"自由美国"在A-420地铁站制造的爆炸案引起了城郊的大面积停电，同时在某些地区制造了骚乱事件。为了对付仍有可能发生的骚乱，我们已经在市区部署了国民自卫队。霹雳小组C小队逮捕了3名正准备在市政厅安装炸药的"自由美国"成员，并冲入大楼内搜捕残余分子，但在第24层遇上了麻烦。"自由美国"的首脑托比阿斯·斯特洛姆劫持了市长助理、市议员等人质，要求在13点以前美国宣布退出NATO，14点以前解散GATT，15点以前释放五名政治犯等诸多条件，威胁说如果得不到满足就要来个"最终解决"。劫匪手中持有AR15和AK47自动步枪，并在大楼内安放了威力强大的炸药。你的任务是营救人质，逮捕或消灭所有劫匪，拘捕斯特洛姆并破坏所有的爆炸装置。

从23楼开始往上走，沿着现在的楼梯只能到达第25层，中途不会遇到什么抵抗。派一队人守住25楼的出口，带另一队人从24楼的入口杀进去，清理完所有房间后可在最里面那个大档案室看到一个安全门，从这里不但可以上到第25楼，而且能进入顶层的大厅。让前面留守的队员进入25楼和你会合，将这一层的楼房清理一遍，然后大家一起上到顶层大厅，在门口看到一个倒在血泊中的女士，赶快救走。进门后看到左面两侧都有楼梯，上面肯定会有持枪歹徒瞄着你，消灭他们。注意看中间的市长办公室，在门牌右面的墙上有一个暗门，可能会有劫匪端着枪冲出来，不过也可能出来的是市长大人，千万不要走眼哟！暗门的另一端通向市长办公室的洗手间，派一队人进去把劫匪消灭掉。然后就只剩顶层了，上面的人质和劫匪都是最多的，斯特洛姆通常也在这里。最好和你的队员兵分两路上去，你会发现中间是很多集装箱和人质，那个正方形的架子上放的皮箱模样的东东就是爆炸装置了。四周有一条环绕房间的长廊，许多劫匪都躲在长廊上向你和你的队员射击。这时不要心慈手软，如果扣扳机的动作慢了点，劫匪很可能会引爆那个原子弹级的爆炸物。斯特洛姆是那个穿蓝衬衣的老头，千万不要一时冲动杀了他，上司的命令是一定要活捉这家伙。接下来你要做一次拆弹专家了，不要动上面的架子，先蹲下来找到架子下面的一个感应器，用钳子破坏，然后就会发现上面箱子周围的红外扫描消失了，这时再用钳子把炸弹的引信切除就万事大吉了。



任务十二

有目击证人报称一些自称CAL运输公司员工的人身穿防护服进入UCLA大学校园附近的排水管道系统内搬运某种特殊装置，但是CAL运输公司声称在该地区没有自己的员工作业。另外，目击者受到暴力威胁不许报警，并且听到疑犯在交谈时使用了“爆炸”等字眼。因此，霹雳小组这次出动要控制局面，搜索并排除可疑装置，拘押所有疑犯。注意，疑犯手中可能有致命的爆炸装置。

这次的任务简直就是Quake的翻版，你和你的队员将在一个复杂得有些变态的城市排水系统中寻觅身穿橘红色防护服的恐怖分子，以及外形和收录机差不多的定时炸弹。这个排水系统共有两个地面出口，通道分为排水通道和人行通道，而且一共有三层之多，定时炸弹和恐怖分子主要分布在第二和第三层，具体的行动路线没有一定的常规，可以条条道路通罗马，只要在进入任务前仔细研究一下排水系统的线路图就行了。一共有七个爆炸装置，找到爆炸装置后用钳子将其破坏即可。另外，在有毒气报警的地方不要随便乱开枪，那样很可能引起爆炸，让自己人命丧黄泉。



任务十三

联合国核裁减协定将于21：00在洛杉矶国际中心签署，霹雳小组必须在各国首脑和贵宾到达前进入国际中心，保证大楼安全并在大楼外围设置警戒线。出席今晚仪式的贵宾包括世界各国的首脑，在主席台就座的将有来自7个核大国的首脑及军方代表，包括美国总统和他的首席军事顾问。许多与会代表事先都受到了死亡威胁——恐怖分子声称安放了原子弹爆炸装置。但我们的人在大楼外围没有发现可疑目标，因此需要对大楼内部来一次彻底的搜查。你的任务就是带领队员进入大楼保护与会代表，寻查一切可疑的人员和装置。

从国际中心的大门进入之后，顺着电梯上到二层，这里肯定会有几个乔装成工作人员的恐怖分子从不同角度向队员们射击，不过对付他们对你和你的队员来说应该是小菜一碟。这一层的左边是三个会议室，逐屋清理救出一些参加会议的代表，然后再对付右侧的报告厅和小会议室。别以为这一层已经是太平盛世了——看见左侧电梯旁的那个安全门了吗，里面会不时冲出几个恐怖分子，不要放过他们。进来时乘坐的电梯对面还有另一架电梯，从这里下去或从那个安全门下去可到达第一层。电梯的对面是国际中心的大会议厅，进去后从主席台右侧的小门杀进去，可救下几个人质，最重要的是从这里走到最里面的小屋子——就是那个放着几个皮箱和纸箱的小黑屋，可在左侧的角落里找到一个横放的皮箱模样的爆炸装置，走近了会听到嘀嘀的计时声，用钳子破坏它，任务就完成一项了。一层左右侧还有几间工作室、盥洗室和餐厅，逐屋清理，小心不要乱开枪，因为这次你遇到的劫匪有几个打扮得和会议代表一模一样——就是那种留着马尾辫，穿彩色西装的人，小心不要误伤了这些贵宾。清理完这一层，任务提示会告诉你恐怖分子已经消灭干净了，不过不要高兴得太早，因为从左边的那个安全门还可以下到底层的配电室去，这里不仅道路复杂，而且还有一大队持枪者等着K你，带你的队员下去把他们消灭干净。OK，任务到此结束。

随着联合国核裁减协议的顺利签订，你和你的队员也可以松口气放个长假了。由于在任务执行过程中表现出的出色指挥才能和不同凡响的勇敢机智，你和你的D小队又一次使得霹雳小组作为精英部队的荣誉得到了延续！

总评 85

制作	Sierra	类型	主视角射击
发行	Sierra	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



北京 晶合实验室 玲儿

云和山的彼端是什么？是那古老神秘的东方……

威尼斯 *美丽的水城威尼斯，在中世纪是东西方贸易的交流地。*

我的名字叫做赛特，是来自法兰克的骑士，要去那云和山的彼端寻找未知的神秘……

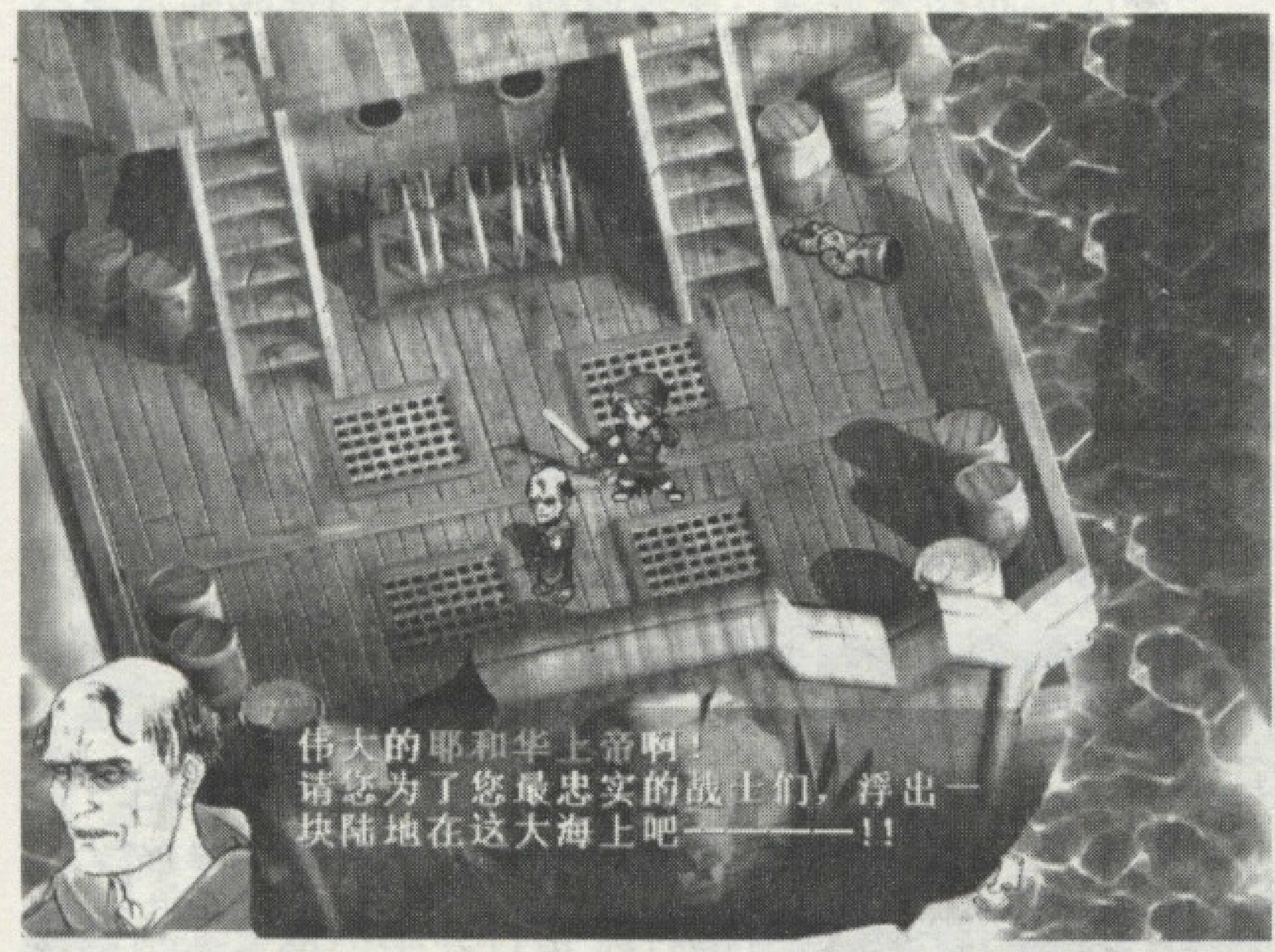


公元749年的一天，威尼斯的小酒馆里，几个酒客正在和老板悄声议论着最近教会派出的法兰克护教团在威尼斯肃清异教徒的血腥行为。当我走进来时，众人的声音停顿了下来，都注视着我这个有着东方面孔的年轻人。是的，我一直知道我是个英俊的年轻人，与生俱来的特殊气质，常常让陌生人对我产生几分莫名的好感。

我和众人闲聊着，打听是否有开往阿拉伯的船，却得知由于法兰克骑士团的宗教清洗，阿拉伯商人已经几乎全被抓了起来，要以异教徒的罪名被执行火刑……众人正在感叹现下的白色恐怖时，两个飞扬跋扈的法兰克护教团骑士走进小酒馆开始无理取闹，并且在吓跑了众酒客后认出了坐在角落里的我！不过这些酒囊饭袋岂是我的对手，几下就被撂倒在地不省人事了。而酒店老板也战战兢兢地说出了听来的小道消息——所有的阿拉伯商人都被关进了教堂……

离开酒馆，我直奔威尼斯大教堂。但教堂门口戒备森严，没有骑士团长的命令任何人都不得进入，看来只有另寻捷径了。在教堂右边的树林里，我看见有个叫小路克的孩子正在玩耍。他告诉我，在很多坟墓那里，有一条秘道可以直通教堂的后门！于是我急忙赶去墓园，看见前面有个寡妇正在为丈夫留下的遗产如何分配犯愁。她告诉我，她丈夫的遗嘱说，如果她生儿子，财产分配是儿子得三分之二，她得三分之一；如果她生女儿，财产分配是女儿得三分之一，她得三分之二。结果，她生了一男一女的龙凤双胞胎！这下可怎么分呀！我略微想了一下，就告诉妇人让她把财产分成7份，儿子4份，她2份，女儿1份，这样就符合她丈夫遗嘱的比例要求了。妇人想了一下，果然很有道理，一时间感激涕零，送了我2株药草、100银币作为答谢。辞别了妇人，继续在墓园里调查，又看见死去的数学家的墓碑，上面有道计算他年龄的问题。问题说“我生命的前1/7，是快乐的童年；过完童年，我花了1/4的生命求学，然后我结了婚；婚后5年我生了个儿子，可惜他在世上的光阴只有我的一半……儿子死后，我在忧郁中度过了5年，也去世了。我的年龄是多少呢？”我列了个方程，得到答案为84。于是数学家的墓碑启

动了机关，提示我到教堂大厅的两幅壁画后面寻找他的奖赏（可以得到无孝饼和结累葡萄）。在墓园兜了



一圈后，我发现墓园西北角最里面那个无名墓碑其实就是秘密通道的入口，里面是天然溶洞。一路走过，在溶洞的尽头我看见了“封印之光”（可在迷宫中用来存档），同时得到了第一把“封印之剑”（攒齐17把“封印之剑”会另有妙处）；然后又看见了守护通道出口的魔兽——枭头、狼身、蛇尾的魔兽！我的第一个考验来临了……

从秘密通道出来，眼前就是教堂后院。在后门旁，我看见了反对屠杀“异教徒”的约瑟神父，他告诉我，所有的异教徒都被关押在教堂的秘密牢房，只有护教骑士团队长才有钥匙。不过如果从右边的小路过去进入教堂小侧门，然后启动教堂两侧塔顶（桶里有铜戒指）的机关，也可以打开通往秘密牢房的入口。而这入口，就在教堂大厅里的祭坛下。

我一路杀进牢房，放出了牢里的人，他们告诉我，那些阿拉伯商人已被带往威尼斯广场准备处以火刑了。众囚犯纷纷逃离了教堂，我也准备赶去威尼斯广场解救阿拉伯商人，却发现在左边阴暗的牢房里还关着一位老人。老人已经神智不清，与我虽未曾相识，口中却喃喃念着我的名字,真是匪夷所思的事情……我从地牢出口旁的水桶中给老人弄了点水，救醒了他。老人醒来后拉着我直奔大厅祭坛，说有礼物要送给我。在我疑惑的注视中，老人在教堂的祭坛上用自己的鲜血制作了一个地狱六芒星，并以撒旦的名义召唤出了妮可。

莫非这里是恶魔的教堂？居然在上帝面前应用撒旦的名义。我简直目瞪口呆了，却无处询问，因为老人已经化为灰烬。而妮可这个小恶魔却又象个任性、不懂事的小姑娘，没有什么邪恶之气。反正我也是无信仰的人，在妮可的软磨硬缠下，只好同意让她跟自己一起冒险来换得暂时的耳根清静了。再者，妮可还算是个漂亮的小丫头哦，很可爱，应该能够给我的旅程增加几分乐趣吧，我是这样想的。

离开教堂来到广场，火刑眼看就要开始了。通过向老相识——骑士团长麦尔斯的一番套问，得知现场只有3个卫兵，那还不是轻松搞定？我立刻抓紧时机出手救人。在击败麦尔斯后，一个美丽的姑娘跑上来阻止我伤害他。这姑娘竟是我暗恋已久的莉莲！一时间我愣住了，不知所措。而妮可看到了莉莲的阻挡和我的表情不由得醋意大发，召唤了两道闪电把麦尔斯和莉莲双双击昏。我大发雷霆，其实呢，根本是拿在一旁眼泪飞溅、哭声震天的妮可一点办法也没有，只好抱着莉莲和刚救下来的阿拉伯商人一起逃离威尼斯，跟着那个叫莫雷的海盗前往他们在威尼斯东海岸海洞的藏船处。

在船上，注视着昏迷中莉莲美丽的脸孔，我不由得回忆起了往昔那段甜蜜却又令人心碎的岁月。虽然我一直爱慕着莉莲，可是莉莲却爱着麦尔斯……爱情，总是这样的凄美吗？我无从得知。而且，我甚至都没有时间去深深思考，因为船上的航海图和其他上缴的物品都被送到威尼斯城外西北方原野的修道院中，我必须立刻出发了。

走下船来，妮可突然高兴地钻了出来，原来是她发现我身上有一个很漂亮的大唐瓷壶（炼妖壶），并不由分说就把我的灵魂也带进了壶中。炼妖壶内别有一番洞天，大唐的小桥流水让妮可舍不得离去，决定要住在壶里。



而从此以后，我也可以在战斗中用此壶炼妖了。

在前往修道院之前，我决定先在威尼斯城打探一下消息。来到广场，连续敲击广场钟塔数十次，得到了“神仙”DOMO小组的“绝情猫袖箭”这样奇怪的宝物。然后，在威尼斯广场往西南的路上散步时（路边有药草“博落回之根”），我又遇到了珠宝商人布尔诺。他请求帮助购买红宝石，报酬

是棉布衣。穿过广场北方路边住宅中的小巷，我来到河边的空地，见到了阿拉伯商人西鲁士，花80个银币得到了所需的红宝石。可是算算价格，我觉得其实自己还是亏了，因为棉布衣对自己根本没有什么用处嘛，而且用去了仅有的24银币。算了，助人为乐嘛！

从威尼斯广场往西是住宅区，路边上愁眉苦脸的尤金托我向他心爱的姑娘蒙妮卡询问花语的含义。来到桥的另一边，我看到蒙妮卡正在 一边散步一边歌唱。她欣然告诉我，在威尼斯郁金香是爱的告白，是委婉的在向对方说我喜欢你，但她送给尤金的黄色郁金香是拒绝的含义，其实是想让他死了心……而尤金，任我百般解释，还是误会了。也许，对于沉迷在爱情中的尤金，他的耳朵根本拒绝去接受残酷的事实吧，短暂的虚无的幸福其实也是幸福，不是吗？



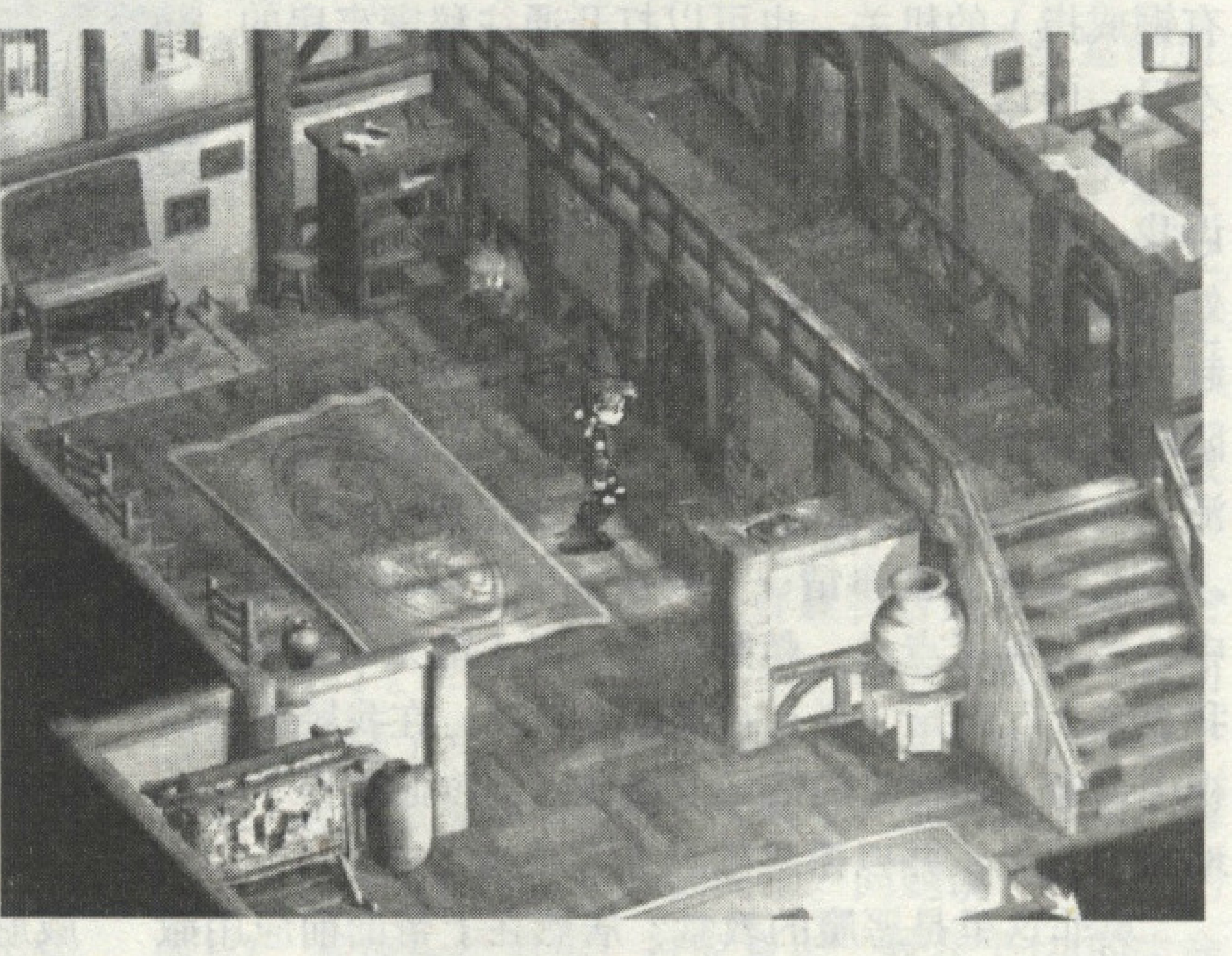
在快乐的蒙妮卡旁边，名叫陶德的老人却在因无法为老妻购买珍珠犯愁。突然他看见了我的东方面孔，于是乎老泪纵横地拜托我……没办法，只好转身前往广场北方的马路找到采珠人派恩，又从他右边的小巷进去，在威尼斯运河畔派恩家里找到他的妻子潘朵拉（在她家左边房子的壁画附近可找到鲁特琴），花５０个银币买到珍珠（可换得50银币和药草），完成老人的心愿。

在住宅区的路灯旁，三只小狗聚集在一起正严肃地开着会，妮可也高兴地从壶中钻出帮我翻译了小狗们的对话。原来小狗们在墓园的大石头底下藏了两张空白符纸（真不明白狗要符纸有什么用，也许是想换骨头吧？可惜我手中没有咯）。取了符纸，我又在住宅区河边的民居中打探情报。在这里，我遇见了贾西老人，他非常担心他外出经商全无音信的侄子亨利。于是我自告奋勇要去帮忙，并在威尼斯城北方的法兰克关卡见到了亨利，带回了平安的口信，安抚了老人的心（得100银币）。“孩子呀，还是要常回家看看，让家里人放心阿……”一时间，我想起自己混血儿的身世和未知的父母，不免有些伤感。

装备药品购买妥当，我出发前往威尼斯城西北方的修道院。一进大厅，就发现左边有一个音乐箱，而且地上还有音乐地板！倾听了宝箱的演奏后，我按照5334221234555的顺序按动地板后，又出现第二个音乐箱，我再次按照11556654433221的顺序按动地板，音乐箱顺利打开了。

修道院里层阴森恐怖，完全没有神的光辉，却有很多鬼的气息，是一个充满妖魔鬼怪的迷宫。在下面的地牢里，还关押了很多无辜的妇女儿童。同关在右边牢房里的人对话，得知地牢中央左下方的柱子是可以进行交易的魔界商人，而右上方的柱子是打开牢门的开关（答案为VI VI VI）。救出众人，在接受了大家的一番感谢后，洁西卡与贝丝母女还送给了我一把钥匙，说是可以打开她们位于威尼斯住宅区河畔家中地下室的门，里面是一个放有宝箱的迷宫（内有银项链、圣皇手套、空白符纸、灵界指标等宝物）。

来到修道院迷宫的的最深处，我看见了面目丑恶的康那里士（不是说我有相貌倾向，但是康那里士一看就是恶人相嘛）。一番对话之后，正义自然战胜了邪恶，我打跑了这个道貌岸然的家伙，如愿以偿地得到了航海图和法宝萨登荆环。从迷宫出来，我才发现



原来麦尔斯已经调集人手团团包围了整个修道院。双方力量悬殊，虽然莉莲还在我的船上作为人质，但似乎麦尔斯并不是那么在乎那个深爱着他的美丽姑娘，立刻下令攻击。看到这般情景，站在一边的妮可觉得

自己的机会来了，终于可以大展身手，改变在我心中只是会添麻烦的形象。想到这里，妮可美滋滋地召唤



来了撒旦的大将之一火魔神姆斯比尔，而且大声命令姆斯比尔赶紧给她解除麻烦（当然啦，小女孩难得可以凭借重要的任务支使别人，自然要好好显示一下威风了）。不过脾气暴燥的姆斯比尔可是一下子怒火中烧，凭什么让你这个小丫头片子使唤我啊？而你，这个不知道为什么撒旦大人特别重视的人类赛特，居然还敢不听我的劝告，不肯马上乖乖地加入众人的队伍，找死啊！魔火伺候，都给我去死吧！于是乎，所有在场的人都倒下了。姆斯比尔心满意足地回魔界去了，妮可吓坏了，“赛特赛特，你别不醒呀！”

过了很久，我终于慢慢地醒来，发现——嗯？怎么下雨了？身上湿湿的。噢！原来是妮可的泪水，这个小丫头，哦，不，小魔女，可是真能哭。我板起脸训斥了妮可一顿，问清楚撒旦的命令，准备把妮可这个小哭精赶走。妮可一听我这么说，刚止住的泪水又哗哗的喷了出来，而且顺带靠在了我的身上，把鼻涕什么的也往我身上抹抹（妮可说啦，没办法，谁叫人家没有带手帕嘛），打死也不走。没办法，我最怕女生哭了（一大弱点），只好……还是带着这个小麻烦精吧，毕竟，小脸还是挺可爱的，哦，指的是不哭的时候。妮可一听此言，立刻笑逐颜开的眨着大眼睛表白“……赛特，你真好！人家最喜欢赛特了！”其实呀，妮可从一开始就看出我的这一大弱点了，所以才成天皮皮的不怕犯错，反正哭一场就可以了嘛！“嘿嘿嘿，赛特最怕人家哭了，最喜欢听人家夸他好了（当然人家都是真心夸他的），只要不是很烦，其实赛特还是很喜欢人家跟着他的！嗯……是不是男生都这样呢？”妮可偷偷地笑了……

两人离开修道院回到船上，莫雷跑来告诉坏消息——那两个阿拉伯商人到藏船的山洞西南方的另一个山洞去找莫雷窖藏的水和食物，走了好久，到现在还没回来。没有办法，看着莫雷那崇拜的眼神，我就知道自己又必须不得休息的去做救人的英雄了。（想想看，我还是比较喜欢女生崇拜的目光，而不是莫雷那个大胡子的……目光，好肉麻啊！）

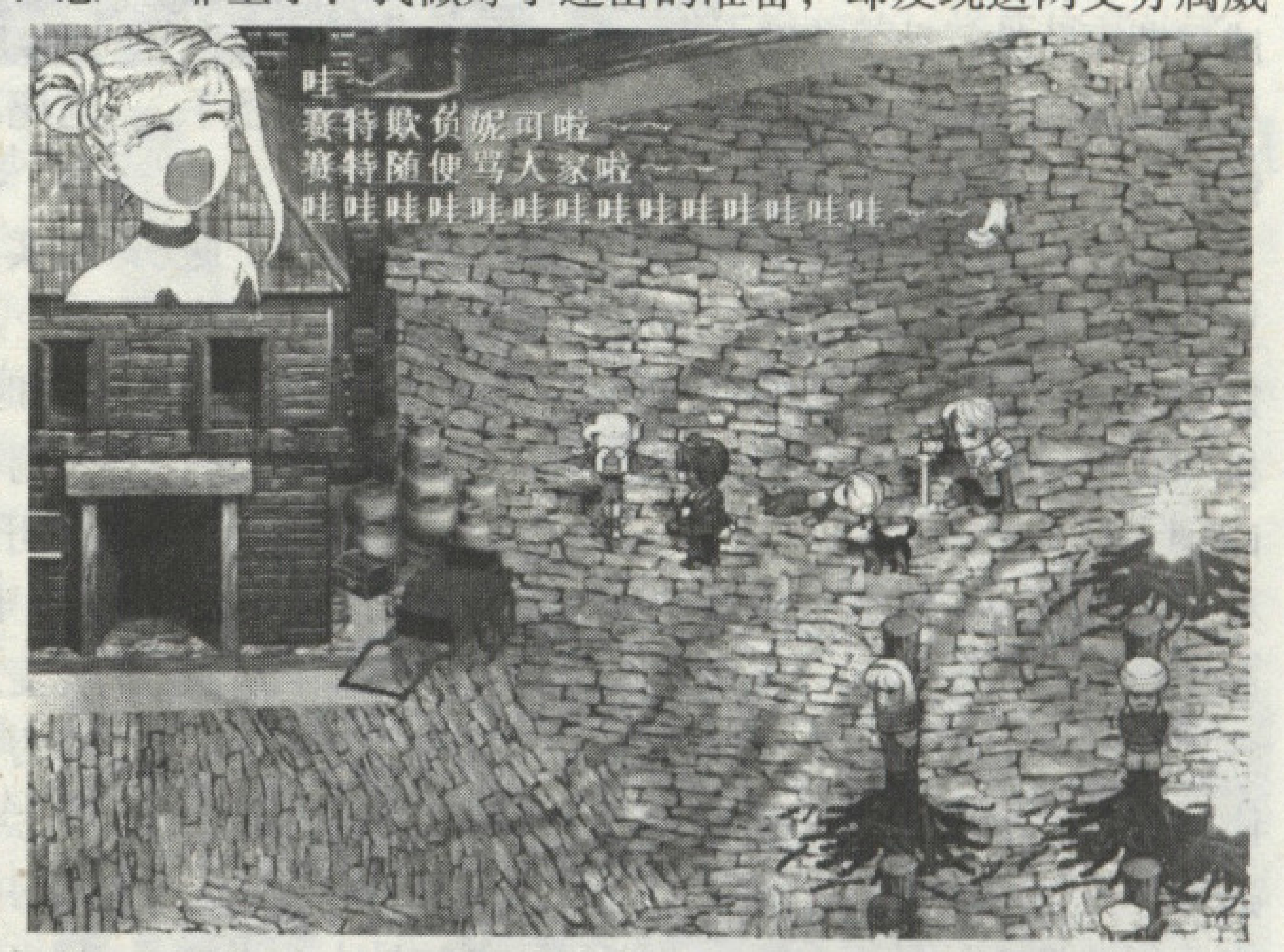
海盗们的山洞真是隐秘，比方说这个他们藏粮食的山洞吧，就黑漆漆的伸手不见五指。而且还是个迷宫，脏兮兮的迷宫，有不少虫子什么的爬出来。费了不少劲，我总算在山洞的最深处发现了两个被绑着的阿拉伯商人，刚把他们放开就听一阵怪叫——山洞的主人弑肉妖回来了，于是又是一阵恶战（得到法宝朱砂神笔、地炎王）……

使用买到的诸方神石，我快速脱离了肮脏的迷宫，回到了船上。这下万事俱备，终于可以出航了！

移动岛 这个突然从海里冒出来的小岛，原来是妮可前世的家。

蔚蓝的大海，飘浮的白云，飞翔的海鸟，我觉得这片刻的宁静真是美好……

是的，可惜这美好只是片刻的，因为后面，有两支舰队追了上来，众人都要准备迎战了。船逼近了！靠上了！我做好了迎击的准备，却发现这两支分属威



尼斯和法兰克舰队的官兵，没有顾得上攻击我们，自己倒是先打了个不亦乐乎！

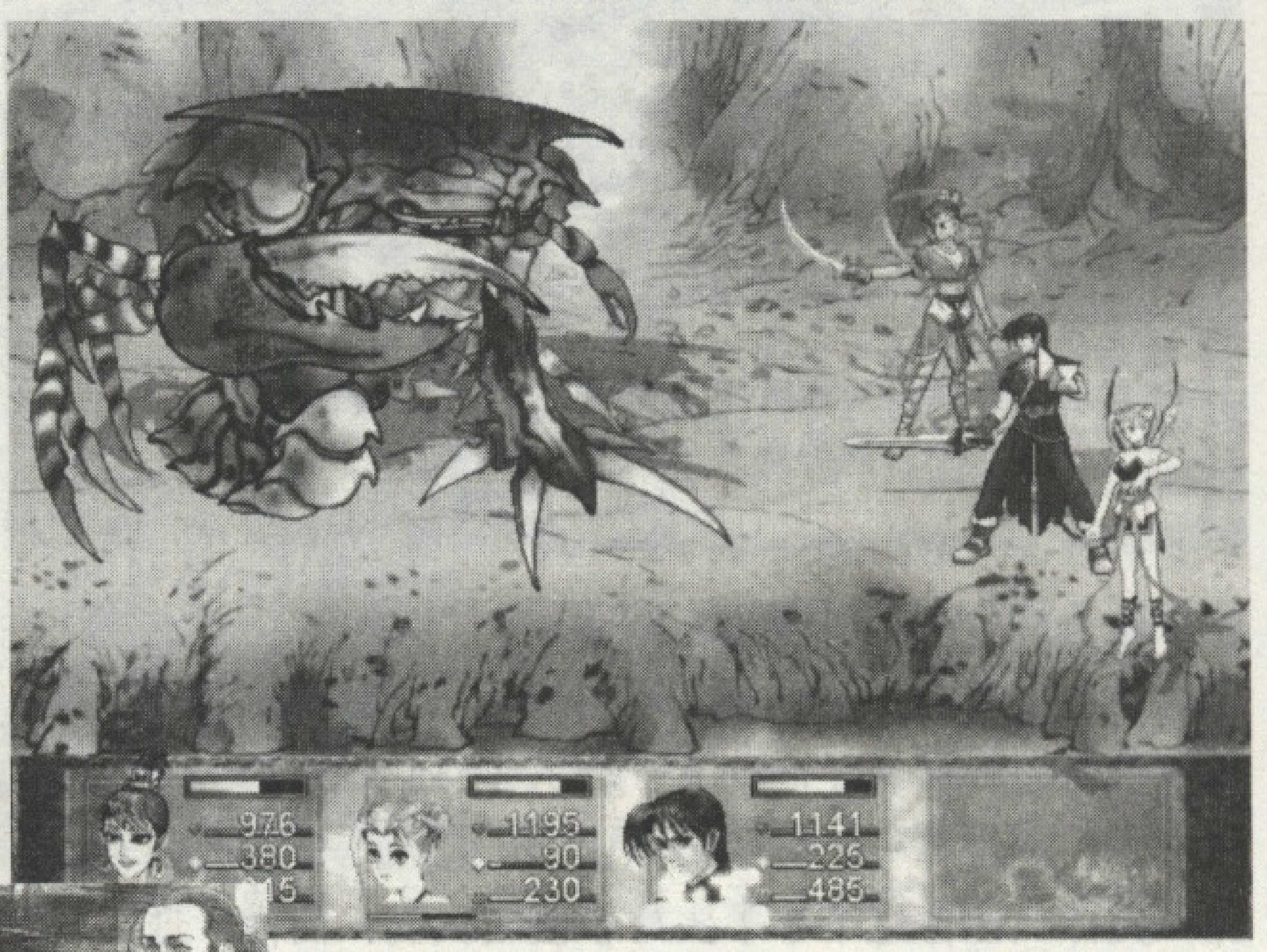
在中间一条船的舰桥上，我找到了威尼斯舰队的指挥官——护民官大人。他告诉我，威尼斯是因为一直为海盗所苦，才从法兰克请来了骑士团，希望可以帮

助剿灭海盗。没想到他们来了之后却大搞宗教运动，随便滥捕来做生意的外国商人，把威尼斯搞得乌烟瘴气，吓得外国商人都不敢来了。这样下去，威尼斯的贸易必然更加受损。所以，借着他们骑士团为了追捕我们，威尼斯水军刚好可以趁机发挥海战优势，将他们通通消灭，并借口说是海盗干的，也好向教皇有个交待。

我十分理解威尼斯军人的行动，决定两不相帮。下了旋梯，从东面战舰的底层绕过去，在最左边的船上又看见了康那里士那副邪恶的嘴脸！打败他后，康那里士恼羞成怒，口中念念有词“伟大的耶和华上帝啊，请您为了您最忠实的战士们，浮出一块陆地在这大海上吧。”一时间船体震荡，一座岛真的就这么出现了，麦尔斯也趁机带着战败的法兰克护教骑士们退进了岛上的一座古怪城堡内。我觉得更加不可理解了，康那里士那么邪恶的人，怎么可以擅用耶和华上帝的名义？而且就成功了？这样不开眼的上帝，真的是不信也罢！想起护教骑士们在威尼斯的血腥行为，我越发觉得人们因为盲目的信仰反倒丧失了其纯朴善良的本质……思考间，我恍然发现自己已经走到了岛上城堡的门口，护民官带领威尼斯士兵正聚集在这里。商量了一下，我说服护民官先留在原处，自己进去看看情况再决定威尼斯军队的行动（移动岛岸边搁浅的船只尾部附近有秘密房间，内有武圣手镯）。

城堡内部弥漫着一种诡异的气氛，在大厅里，魔界的商店和旅馆欢迎着我的到来。拾级而上，一路斩妖除魔来到第四层，按下柱子上的机关，踩动地下的机关，木制浮桥移动连成了抵达第四层大厅的道路。四层大厅内满是血迹，方才逃进城堡的士兵，不是死，就是变成了石头。莉莲被绑在祭坛上，而麦尔斯和康那里士正在争吵，究竟发生了什么变故？只听康那里士邪恶的声音在大厅内回响：“看啊，麦尔斯，因为士兵们的鲜血，才完成了这个魔法阵，现在轮到这名你最爱的少女了，我要把她的生命献给耶和华上帝，好荣耀它神圣之名……上帝如果真的爱人，当初又怎会吩咐摩西写下处死异教徒的经文？又怎么会允许你这种蠢蛋，被我欺骗而为我四处捕杀异教徒？憎恨吧，麦尔斯！让憎恨上帝的心，让愤怒与黑暗的力量，尽量填满你的身心吧！”在康那里士邪恶的声音中，麦尔斯无助的身体在颤抖。突然，他看见了我，他的眼神在请求我打败康那里士，救下莉莲！其实，不用他说，我也会这样做的，因为我也热爱着莉莲，深深地爱着她！

我打败了康那里士（绝招+攻击，魔法攻击的效果很差），可莉莲还是死去了。悲痛欲绝的麦尔斯抱着莉莲的尸体，伤心的痴痴走开了。我站在那里，想着刚才妮可的话“这个教士很像撒旦大人一个很重要的手下哦”。这个康那里士，究竟是神的使者，还是魔鬼的随从？相比而看，撒旦派来的妮可，反倒不像个邪恶的精灵，比这个所谓来自神的教士善良简单许多。世界，为什么会变成这样呢？我无法理解。



回到城堡前，我向护民官讲述了情况，护民官带着手下离开了。这时莫雷跑了过来，说这座岛竟然正在缓缓向南方移动，这可真是惊人的消息，我决定亲自去看看。在岛上转了一圈，我发现岛确实是在移动。而且在岛的东北方还有个漆黑的山洞，最深处有一只关着阿高司的箱子，在洞中抓牛头鱼和妖猫各一只就可以把他解救出来，带在身上成为护驾（要在后面石像袭击冰山前去寻找，否则洞口将关闭）。

回到城堡，我从一层大厅右边的门来到花园，发现麦尔斯正站在莉莲的墓前喃喃自语：“上帝既然有能力创造世界和人类，那它为什么又要让人类在这世界上受苦？如果上帝真的存在，那世界应该没有痛苦才对！”突然，麦尔斯发出狂吼，“不论海角天涯，我也要把上帝揪出来，让他尝尝同样的痛苦！”挥舞着剑，就像一个疯子离开了……

正在我摇头之际，一旁的妮可却抓紧时间和麦尔斯的小狗波尔交上了朋友。他们边打边闹，无意中竟发现后花园的小池塘边有3个会说话的石像，名字叫

做史芬克斯（狮身人面像）、雅典娜（希腊神话智慧女神）、米伽勒（希腊神话大天使长），而且他们的主人就是妮可！原来，这座小岛是妮可前世居住的地方，自从妮可投奔撒旦以后他们已经沉睡数百年了。现在这座岛的移动，也是他们发挥神力的结果。我突然想到，那岂不是可以一直移动到阿拉伯了，就像一艘大船。于是我赶忙诚恳地提出了请求。3个石像答应了，不过有条件，他们要出两道题考考我才可以。

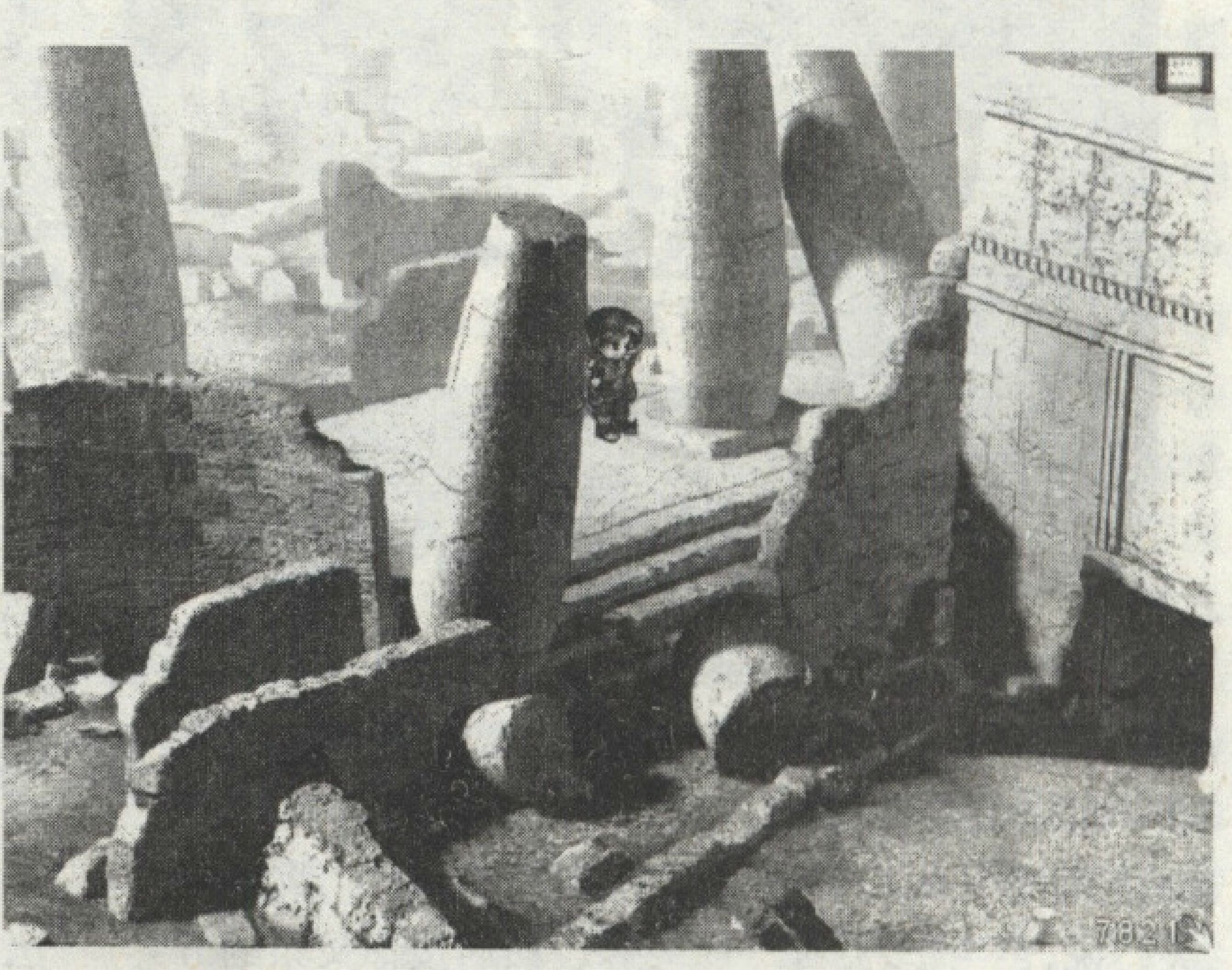
第一道题很简单，只是要前往城堡了望台中间那道门的最深处，去取由高地骷髅妖守护的冥海神石，这个我很快就做到了。回到花园，石像们利用冥海神石激发了我身上“穿越时空、回到过去”的潜在能力，并给我出了第二道题：回到过去解救自己。一瞬间，我发现自己又回到了威尼斯修道院，而眼前就是曾经击败过自己的姆斯比尔。现在的我已经是身经百战，决非当日可比，轻松打败姆斯比尔后，我赢得了石像的信任，而岛也在石像们的控制下开始向阿拉伯进发。

转眼间已航行数月，一天石像们突然告诉我，东方有个不明物体正快速向移动岛撞来，要我快去二楼了望台看看。我来到二楼，却发现太远了根本看不清楚，只好折回大厅找众人想办法。借来了水晶镜，我终于看清楚那个不明物体原来是座冰山。可是没来得及去报警，冰山就撞上了移动岛。而后又出现了一支由一名女将领率领的阿拉伯舰队登上了小岛，一时间小岛人满为患。我急忙跑回后花园告知此事，石像们七嘴八舌的分析说，肯定是撒旦手下蓝人的冰山岛来找妮可的晦气！说话间，蓝人就闯进了城堡，各处的人都被变成了蓝色的大冰块，看来只有去冰山岛找蓝魔神才可以解救众人了。

从冰山与移动岛的交界处攀上冰山，绕过冰山上的阿拉伯士兵，我从另外一个冰洞进入冰山迷宫。在东边的洞穴，我用10株药草换得了神奇面包。在西边的洞穴，则有一个会发出古怪声音的石像。干掉几个蓝人后，石像开口了，原来它也是移动岛上的石像精灵之一，名字叫做波希顿（在第一次进入冰山的时候，会在东边的一个洞穴见到化成莉莲模样的妖怪，千万不要选择解救她，那会导致暂时死亡），虽然波希顿沉得要死，我还是把它背回了岛上。4个石像见面热烈了一番后，决定合力发动火山，用熔岩球在冰山上开了个大洞，为波希顿出口恶气。第一波攻击后，冰山被轰掉一角。我赶忙阻拦说它的伙伴还都没有被从魔法中解放出来，众位石像“大哥”最好先休息一下，好让我再次进入。二探冰山时我是从新开的洞口进去的，这里别有洞天。西边尽头的洞穴里还有妖精麦粉这样的好东西，而蓝魔神则在中间洞穴的最深处。击败蓝魔神后，我救下受伤的阿拉伯女将领薇达，谁知道薇达不但不领情，还误认为我们也是妖怪，结果惹得妮可一个不高兴又召唤了一道闪电，把薇达击昏。我自然又大为光火，狠狠地训斥了妮可一顿，坚持把她先轰回了移动岛。

妮可哭哭啼啼地跑回了娘家——移动岛，几个石像正等得不耐烦，一看妮可大哭着诉说赛特如何如何迷上了别的女生，把她赶了回来，欺负她的种种“罪行”，立刻和娘家哥哥一样，决定为小妹，不，是小主人讨回公道，断然再次发动火山。而在冰山上的我和薇达这两个可怜虫则必须跑步逃离马上就要沉没的冰山，而且只有5分钟的时间（其实道路简单，1分半足已）。

回到花园，我正要责问那些石像，蓝魔神忽然出现并附身在薇达身上，真正艰苦的一场恶战开始了。



蓝魔神一招晶石裂地就可消耗我170点生命，然后再追加一击消耗数十点，真可谓来势凶猛。幸好我提前购置了十数个可恢复生命力300点的魔贝粉（性命攸

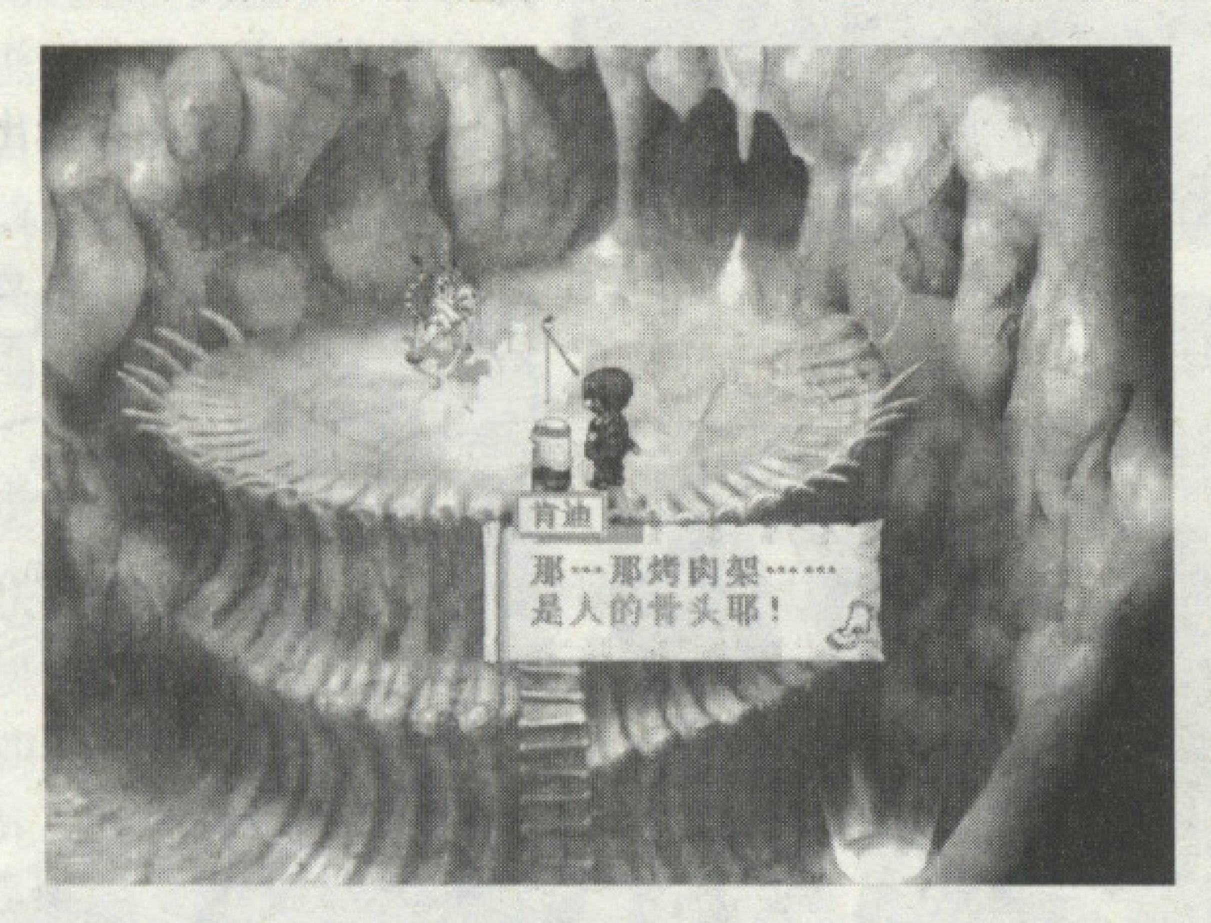
关，千万不要吝啬，至少15个），还备有一些恢复灵力的魔法叶、魔晶粉，在战斗中又采用了以我快速抢攻、妮可炼狱阴火频频出击的战术，终于打败蓝魔神（此时我的武器熟练度最好为100%，也就是说之前和杂兵战斗要多多使用攻击指令），之后石像们趁机将她冻在了池塘里，可是岛也因此无法移动了。于是，我们一行人只好转乘薇达的船继续前往阿拉伯，目标大马士革。

在船上，我在月色下沉思，忽然听见了悠扬的歌声，原来是薇达。在我的要求下，薇达也坐下继续轻声歌唱，“在橙红色的月光下呀，我也会想一想看，愿有那有心的人儿啊，能与我共分重担。”月光下薇达巧笑嫣然，眼波流转，别有一番风情，而爱情，也在我们二人之间，悄悄滋长。

阿拉伯地区 中世纪的阿拉伯帝国，被大唐古代史籍称为大食，帝王君主称哈里发，现叙利亚首都大马士革为当时倭马亚王朝（611年-750年）的首都。

经过数月的航行，我们一行人终于顺利到达了阿拉伯。在贝鲁特（现黎巴嫩首都）登陆后，我和薇达改走陆路，向东南方阿拉伯帝国首都大马士革推进。

这个时期的阿拉伯帝国倭马亚（白衣大食）政权

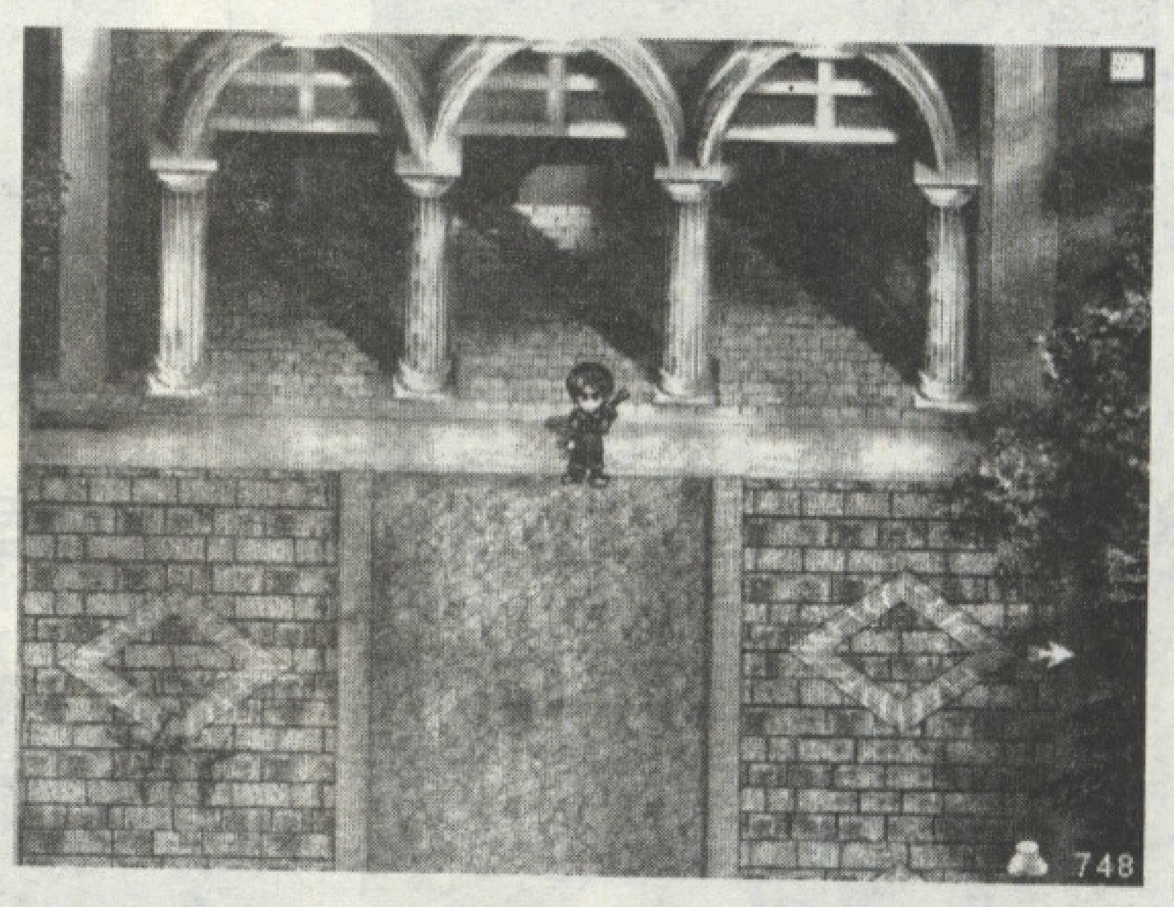


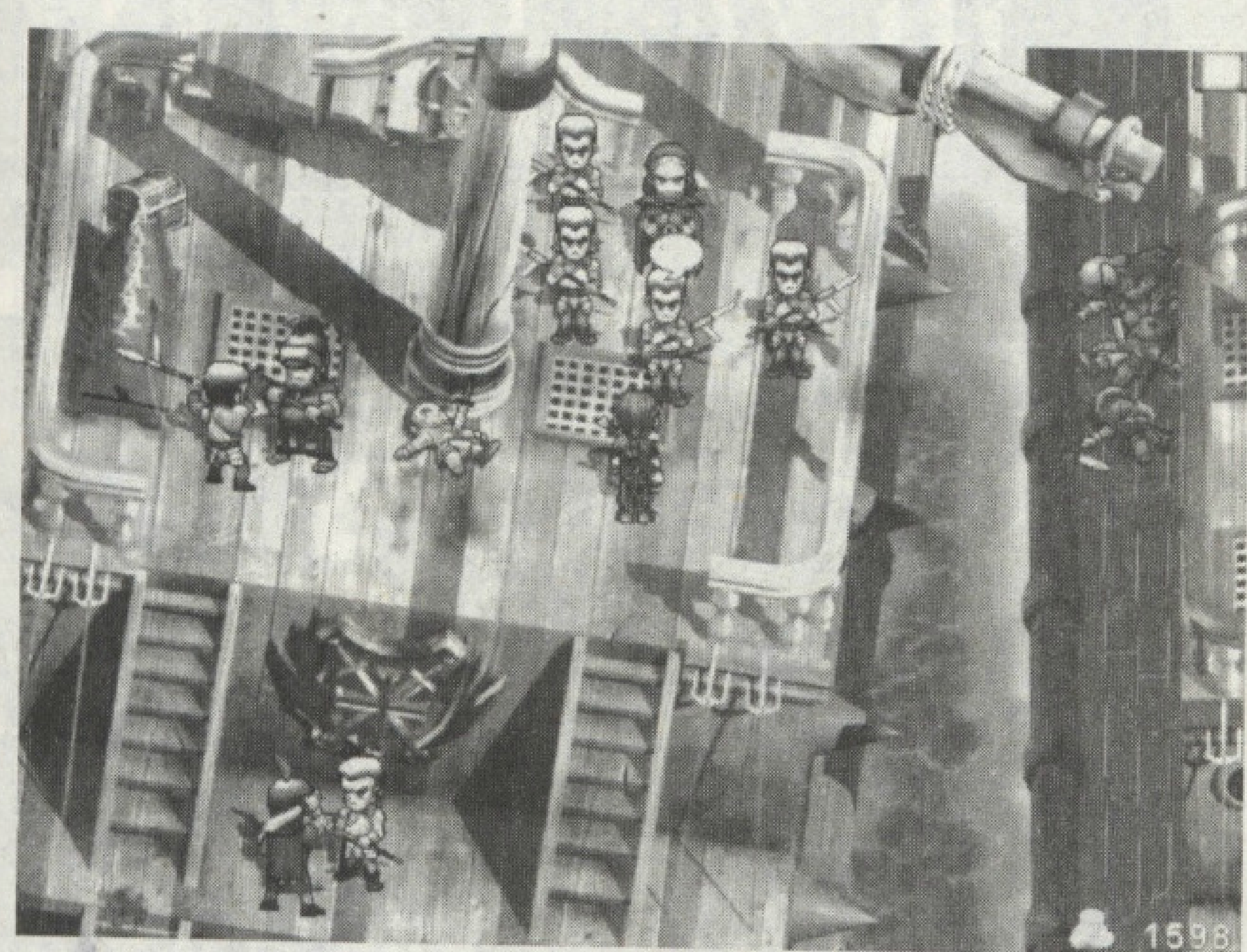
不稳，国内一片风声鹤唳。不过大马士革城内还是生意兴隆。在一户珠宝商的家里，父亲带回来17颗珍珠，说是妈妈可得1/2，女儿可得1/3，女仆可得1/9，却因为三个女人不会分配而引发了争吵。我微微一笑，说，“我多给你一颗珍珠，然后按你父亲的方案分，你们3个分别得9，6，2个，我的那颗还是我的，如何？”3个女人想了一下，正是如此，对我十分佩服，送给我东方的熏衣草作为感谢。随意走进另一家民居，屋内的阿里正在家里为找不到人看门而发愁，于是他就拜托我。这时我就琢磨开了，如果我不碰那些箱子，阿里回来了会让我随便挑个箱子拿走，而屋内四个并排的箱子从西到东分别是：圣皇盔（防御力+8，无用）、不老泉药水（耐力上限+5，有用）、神奇面包（生命上限+30，有用）、轮回盘（解除濒死状态，并恢复生命60%，可以炼制，有用），单独的一个箱子是精华药水（可购买，无用），这样我就只能得到一个宝物。但如果我取用了其中的宝物并立刻使用不老泉药水和神奇面包，虽然阿里回来会呵斥我归还，但用了的东西就没办法归还了嘛。嘿嘿，所以还是再缺一回德吧！

从阿里家红着脸出来，我先去了占卜师处，得知肯迪大师住在大马士革城外。而后又从街上散步的商人安萨里拉齐那里花1500银币买了一把中国剑（在大唐长安可以开光成鱼肠剑），然后往南前往大马士革清真寺朝圣。在清真寺路旁，我遇见了由于亡国而沦为奴隶的莘露公主。接受了公主的委托后，我赶忙出城直奔东南方的叙利亚森林（内有魔晶矿A），找到公主的未婚夫祖旺，给他一剂回复剂让他恢复精力，好亲自营救自己心爱的人。回到大马士革的奴隶市场，奴隶拍卖已经开始了，最后一个就是公主！正在我犹豫是不是要立刻出手救美的时候，祖旺王子来了，用30000银币加上40头骆驼买下了公主的自由（真是钱多压死人），还送了我一双神驼鞋表示深切的感谢。

看着王子公主幸福地离去，我也高兴的从叙利亚森林的小路前往肯迪大师住处。谁知道大师已经作古，只有冒牌大师——大师的孙子小肯迪在家。当我表明了来意，小肯迪认为我想学习的“战争不败之法”比较接近古巴比伦人的占星术知识，他也许可以帮点忙……于是我决定留下来学习知识，而薇达，因为阿拔斯家族发动政变，她深情地望了我一眼后便匆匆离开了。

一晃又是数月。一日，在小肯迪外出时，倭马亚家族大马士革地区的最高长官麦尔丹突然带着大群士兵闯了进来，强行夺走了一张标记着大恶魔封印地点的地图。原来白衣大食的军队节节败退，他们想放出那个恶魔来为他们助阵。等小肯迪一回来，我们两人立刻准备骆驼，赶往魔鬼封印之地——位于沙漠东方的培德莫尔，一个曾经美丽的绿洲城市。当我们到达时，麦尔丹已经先一步进去了，而且不知为什么，整个培德莫尔弥漫着浓重的血腥气和魔界气息。我们跟进封印之地才发现，“伟大”的麦尔丹果然不是普通的“伟大”，他正为打不开第一道门而发愁呢。而小肯迪在四周转了转，按下墙上黄色的砖块，门就轻易打开了。进去之后，众人看到了一堵画着古巴比伦黄道十二宫符号的墙。黄道十二宫是太阳运行所经过天上的十二个星座，在占星学上，它们有自己特有的符号，并分别各自拥有地、火、水、风四种属性。面前墙上从右向左的星座顺序是（括号内为星座属性）：双鱼座（水）、白羊座（火）、金牛座（地）、双子座（风）、巨蟹座（水）、狮子座（火）、处女座（地）、天秤座（风）、天蝎座（水）、射手座（火）、魔蝎座（地）、水瓶座（风）。小肯迪研究了一下，告诉我，按下所有地象星座就可以打开地象之门，然后再按下里面的黄色砖块，当地火水风四象之门全部打开后，中间的通天之门也会随之打开。





下到古城城底，读完老肯迪的“警告”文字，小肯迪打开了最后一个机关，众人终于来到内室。内室里除了一口棺材之外空无一物，在调查了那口棺材后，女“恶魔”卡玛和飞猫安卡现身了。原来，卡玛根本就不是什么恶魔，她不过是一个爱的精灵，而她之所以会把那些士兵全部剿杀是因为五年前倭马亚对这里进行残暴屠城，而且还杀死了她深爱的情人。为了替全城的人报仇雪恨，她才一怒之下痛下杀手。没想到今日冤家路窄，当日屠城的罪魁祸首麦尔丹居然就在现场，而且还得意洋洋地承认了自己的“功德”，于是卡玛立刻施计将麦尔丹连同手下都永久地关在了内室中。正所谓恶有恶报，双手沾满血腥的麦尔丹终于罪有应得。回到地面后，卡玛说想要跟我一起冒险，并跟妮可争锋吃醋起来。争执中忽听旁边鬼猴王的石像叫卡玛离我远点——原来他也是撒旦的手下。战胜鬼猴王以后，安卡答应做妮可的第二宠物，并口头保证卡玛不见得会对我有企图，就这样妮可和卡玛达成了盟友协议，我又多了一个护身神灵。

离开培德莫尔，却见沙漠中央的天空呈现一片诡异的血红，地上尸横遍野、惨不忍睹，魔界的气息混杂在血腥味中刺激着众人的鼻腔。莫雷从死人堆中爬了出来，用颤抖的声音讲述着恐怖的经历：“本来薇达大人率领的部队已经就要大获全胜了，谁知众人的血聚集成为一个魔法阵，从中冒出一只大恶魔见人就杀！幸好这时来了一位英雄杀退了恶魔，现在英雄和薇达一起追进了沙漠中央的那个六芒星里去了，我是装死才逃过这一劫的……”为了营救薇达，我决定进入六芒星一探究竟。没想到，我们竟来到了恐惧地狱！在地狱的最深处，我看见了那个熟悉的背影，康那里士！原来他就是这个恐惧地狱的主人——恐惧之王！康那里士说，“要带来恐惧，就必须消灭知识和歪曲知识。要消灭知识容易，但要歪曲知识，就必须先了解知识。”他现在正忙着学习知识（恶魔也是个好学生，没想到啊……）暂时没空搭理我，所以就开动机关把我们都关进了牢房。我们尝试了各种方法都无法打开牢房，我的愤怒爆发了！谁知竟无意中驱动了身上的时空穿梭能力又再次回到了过去。

（待续）

很多人认为，一个主题公园中的建筑如何放置是十分重要的，因为任何一个建筑上的闪失都会让你的公园在管理时变得十分费力。不过，我觉得在主题公园世界中，合理的建造和细心的经营同等重要，如果你只是将你所有的建筑精心摆放在公园中，而不去好好地管理它们，这也必将会导致你的失败，因此，当你建造好了所有的建筑，接下来就必须要认真地经营了。

虽说汉化这项工作不像制作游戏那样费力不讨好，但风险也是很大的，因为任何一次胆大妄为的尝试都可能招致巨大的非议。我在对员工的姓名进行汉化时，就碰上了这个问题。因为这些人的原名都是普通的英文名，如果直译的话，会让这部游戏显得毫无生气，但是，如果你把这些名字翻译成一些看起来极不合常理的中文名，那很有可能会被玩家骂的。不过，考虑到牛蛙的这种幽默的风格，我还是大胆地进行了尝试，不知下面这些名字出现在游戏中会不会让大家大吃一惊，“英炸鸡”、“麦克瞧蛋”、“粥润发”、“张三疯”等等，这类的名字总共有195个，我只希望大家看后别晕倒就行了。



管中窥豹
主题公园世界经营及特色之我见

北京 志云

有这样一句话不知道你有没有听说过，“一个篱笆三个桩，一个好汉三个帮”，偌大的一个公园，你要想一个人来搞定，这是绝对不可能的。所以你需要找一些员工来帮你完成日常琐碎的工作，而你的工作则是管理好这些员工，让他们踏踏实实地工作，而且还要善待他们，别让他们感到不满、甚至罢工。

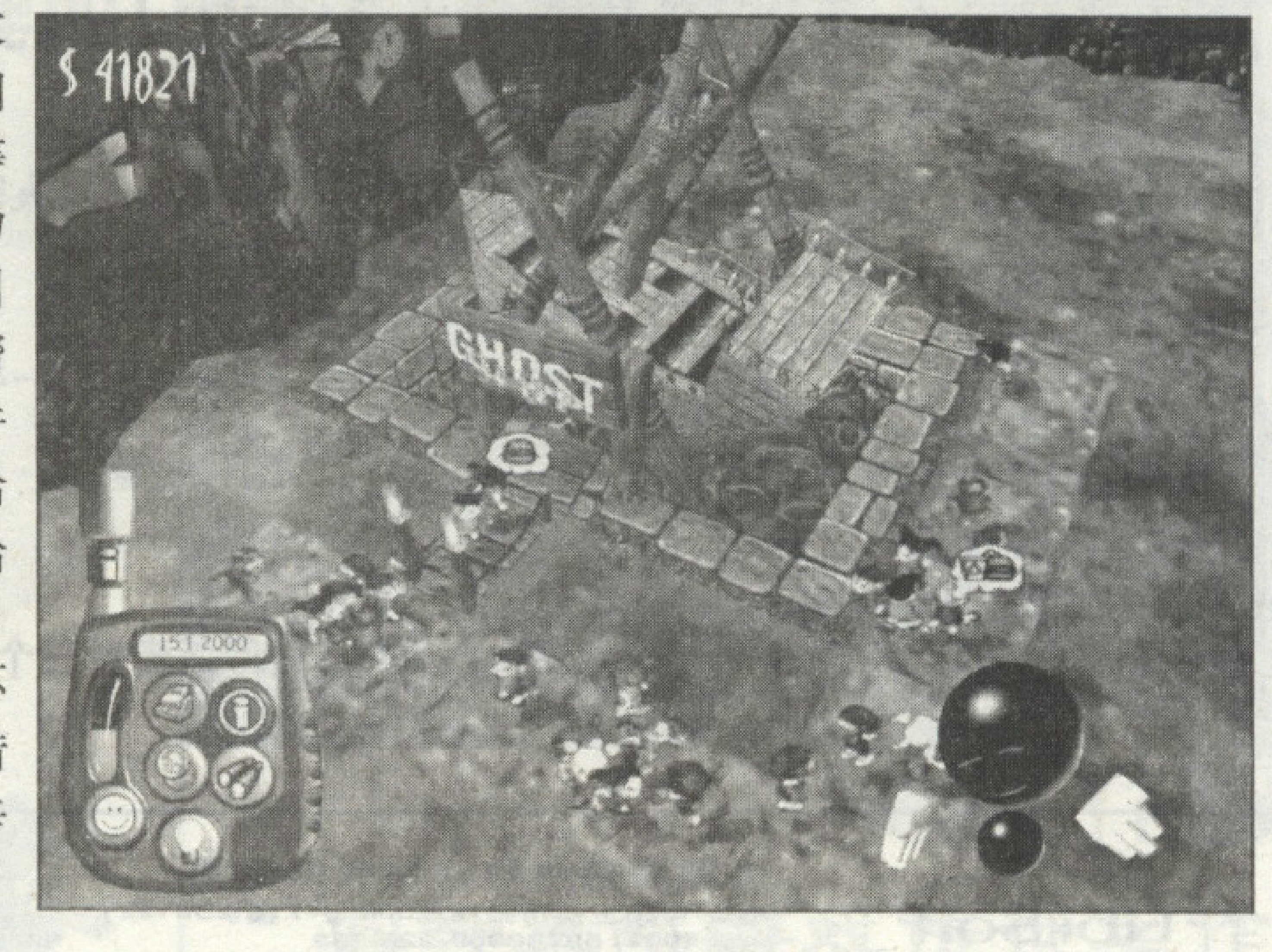
忠实、高效的员工——你成功的关键

你的员工共有5种类型：修理工、清洁工、警卫、演艺人员和科学家。修理工的工作就是维修公园中的游乐设施，及时让它们恢复工作；清洁工的工作是清扫公园中的废品，记住，尽管有清洁工，你也要建造一些洗手间和垃圾桶；警卫的工作是维持公园中的秩序，防止各种扰乱正常秩序行为的发生，在公园中放上一些监视器有助于警卫们提高工作效率；演艺人员的工作是让排队等候的人不至于心情烦躁；科学家的工作是为你研究出各种各样的新型游乐设施，以吸引更多的孩子来这里游玩。有了这5类人的帮助，相信你一定能够把公园管理得秩序井然。但是你也要注意，员工也是人，你要给他们合理的工资、为他们建造休息室、并给他们花上一笔不小的训练费用，否则的话，他们就会消极怠工、甚至有时干脆撂挑子不干。一旦出现这种情况，你必须快速采取措施，让他们赶紧恢复工作，否则的话，你辛辛苦苦建起来的公园可就要毁于一旦了。

小魔鬼——你的钱袋

人们总喜欢把儿童比喻成祖国的花朵，但是在我的眼中，主题公园世界中的孩子们实际上就是“魔鬼”和“钱袋”的代名词。为什么这么说呢？我自有自己的道理。

首先，他们除了能让你的游乐设施隔一段时间坏上一次外，他们的最大爱好就是随处扔脏物，让你的公园鸡犬不宁。更有甚者，还要在公园中捣乱，比如说，用针刺破其他孩子的气球啦、偷偷地放上一个臭气炸弹啦，总之，只要你稍不留神，他们便会干出一些让你哭笑不得的恶作剧来。所以，你就要在公园中



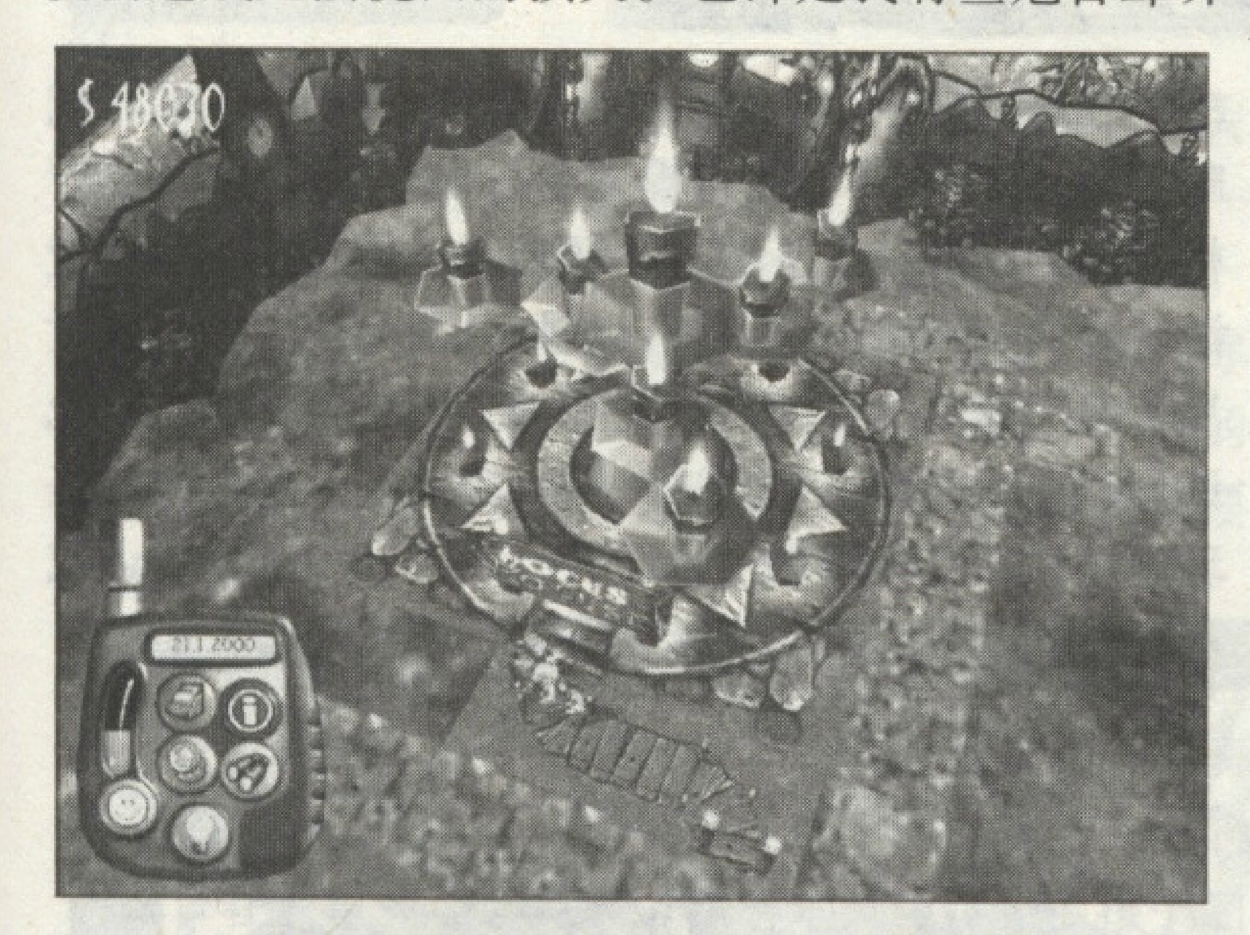


布上大批的警力和监视器，以防不测。

其次，这些小魔鬼也是你的上帝，因为没有他们的话，你的公园就无法挣到钱，所以你一定得把他们哄得开心。如果你很细心的话，那么你还会注意到在他们的头上有着各种各样的“小气泡”，这些气泡中的内容表明了他们此时的想法，你一定要时刻注意这些情绪，因为这对于你下一步该如何做有着很大的帮助。只有他们高兴了，他们才会继续在这里玩，并不断地花钱。

经营——你的工作

费尽心机把公园造好，并迎来你第一批游客，直到它成长为举世瞩目的人间奇迹，这一切都离不开你的经营。所以，作为管理者的你，一旦有什么差错，便会造成无法挽回的损失。也许是我有些危言耸听

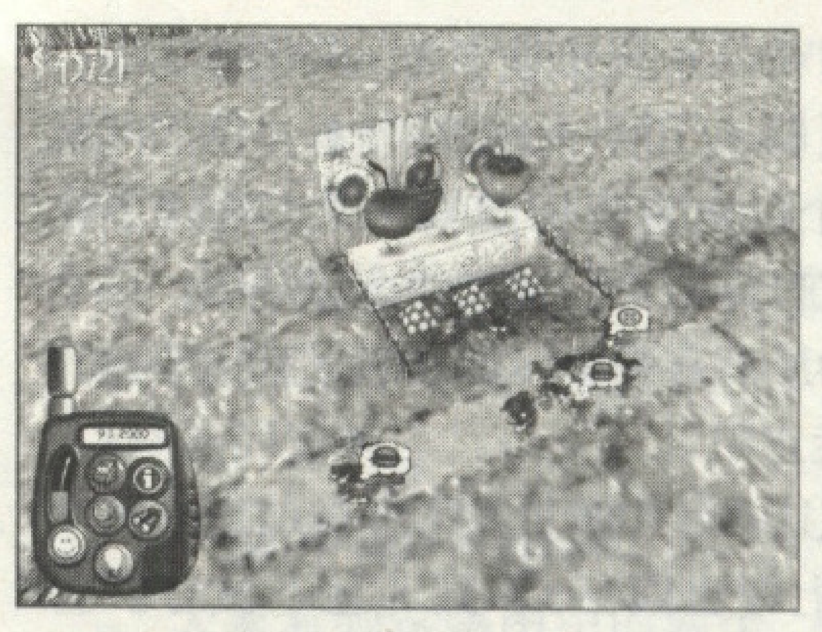


了，但是你一定要时刻注意你自己的身份，千万别把自己也当成孩子们中的一员，只顾自己跑进公园玩了。通过游戏中功能强大的面板，你就可以好好地管理你的各种游乐设施、商店以及员工了。此外，你要是有什么问题的话，还可以询问你的小参谋，就是这张图片右下角的那个黑家伙啦。总之，牛蛙的设计都是为了方便大家进行游戏，所以我这里先替大家谢谢牛蛙了。

亲自到公园中转转

其实游戏中的某些特色对于玩家来说也是十分有吸引力的，而且这些特色都是绝对充满了“牛蛙风味”，下面我们就来一起看上一看。

大家还记得吗？在《地下城守护者2》中，我们不仅可以以大魔王的视角，从远处抓起小鬼并把他们扔得眼冒金星，还可以使用附身法术附身到他们的身上，并以他们的视角在地下城中到处乱跑。由于这种使用两个不同视角来进行游戏的创意当年曾获得了巨大的赞誉，因此牛蛙便继续将此发扬光大，并把它运



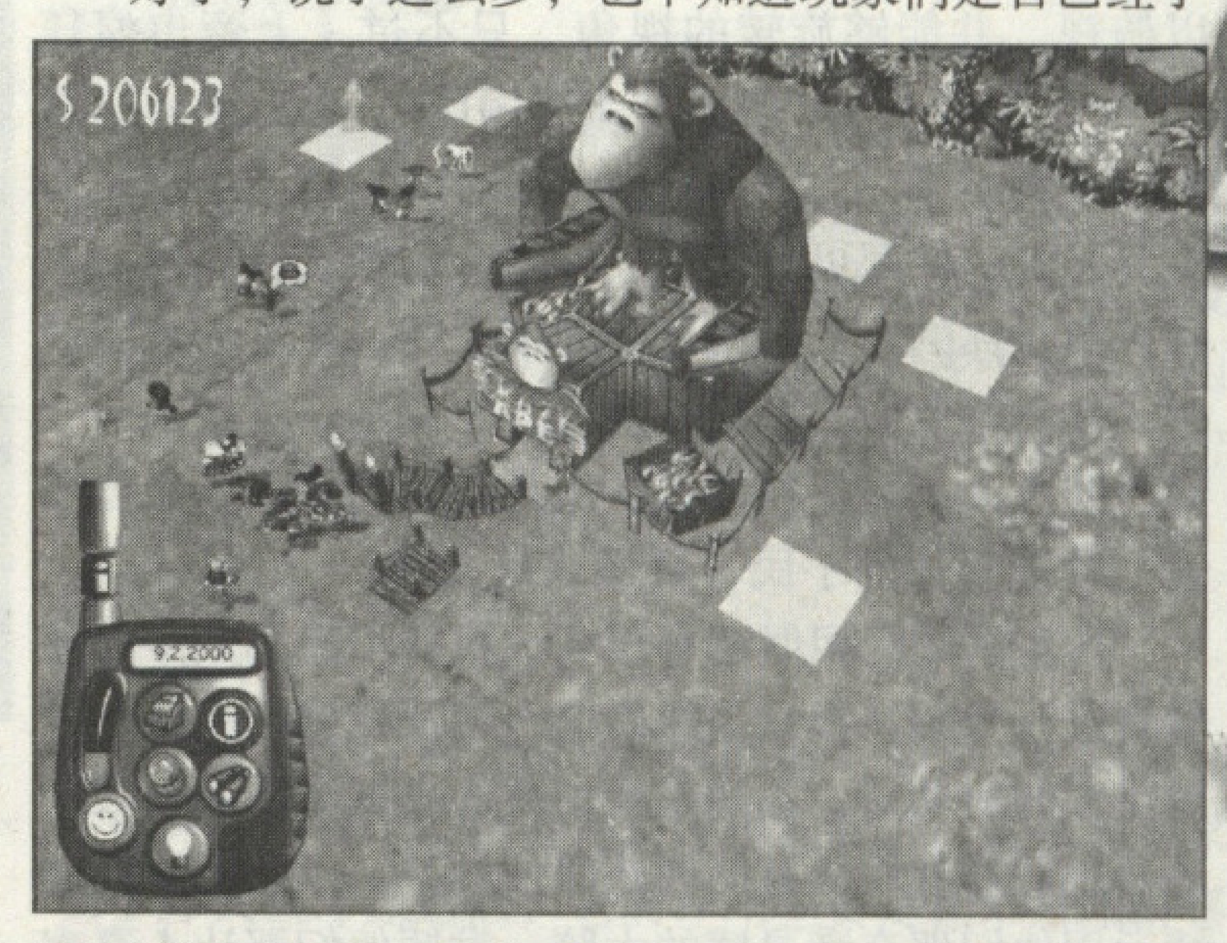
用到了新作中。

就如同《地下城守护者》一样，在《主题公园世界》中，玩家也可以以第一人称的视角在公园中转上一圈，亲自感受一下公园中热闹的氛围。在游戏中，你只要选择“手提式摄像机”模式便可以切换到那种第一人称的视角，这时你就好像是从摄像机中去看外面的世界，那种感觉的确很有意思。如果走到某个地方，你发现这里的景色非常宜人，还可以按一下快门，把这个场景拍下来，并通过电子明信片的方式寄给你的朋友。不过只可惜你自己不能出现在照片中，要是牛蛙能把这个想法给变成现实的话，那么相信这部游戏的魅力会大大增加。

尾声

不知玩家有没有注意到，我在这里主要就游戏的经营和一些特色进行了详细介绍，而并没有怎么去谈游戏的操控、画面和游戏的音乐。因为，第一，游戏的操控是传统的牛蛙方式，和《地下城守护者2》几乎没有区别，没有必要再说了。第二，大家看到上面的这些画面了吧，还有什么语言能比用真实的画面更能打动人了。第三，游戏的音乐，我所感到的就是能通过音乐感到这里真的不是“地下城”，而是“公园”了，由此可见牛蛙们的音乐还是做得非常成功的。

好了，说了这么多，也不知道玩家们是否已经了



解这部游戏了呢。我这里并不是想为牛蛙做广告，但是我想告诉大家，如果你不玩一玩这部充满浓郁牛蛙风格的游戏，你真会后悔的。

"地上城"守护者也疯狂

似曾相识的主题公园

北京 老八

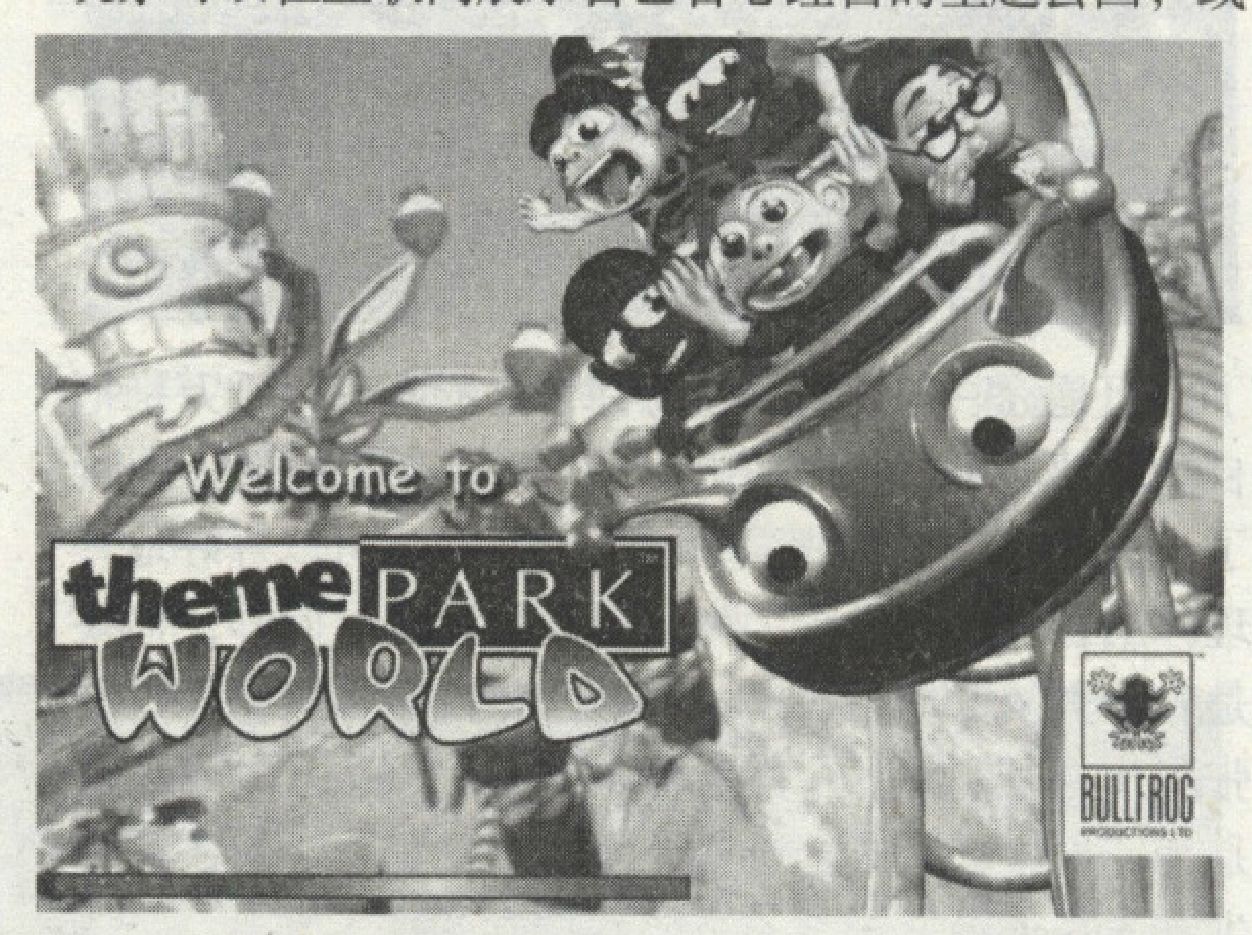
牛蛙一向是游戏业界的灵感体现，黑色的幽默、夸张的造型，你可以从任何一款游戏中看出他们的玩世不恭。恰逢两个世纪的交接，牛蛙又有些闲不住了，那么他们究竟打算给我们带来什么惊喜呢，还是随我一起到他们为所有喜爱牛蛙游戏的玩家们建造的主题公园世界中走走吧。

十分有幸，在这两年中我能够为牛蛙的三部游戏进行汉化，从《上帝也疯狂3》到《地下城守护者2》，一直到最新的这部《主题公园世界》。虽然不敢说对牛蛙所有的游戏了如指掌，却也敢号称是牛蛙的忠实崇拜者，毕竟我也是从《极道枭雄》（又译：《暴力辛迪加》）开始玩起的吗。再加上我这个人比较另类，对风格一向诡异的牛蛙很有感情，所以这里斗胆对牛蛙的这部新作指点一番。

由于牛蛙最近的三部游戏都是我做的汉化，所以自然免不了要对其好好地测试一番，打穿它几遍，以免有什么差错被眼明手快的众位“大虾”抓住，让我吃不了兜着走。这样我便对这三部3D游戏摸得很透，对它们也有了一些自己的想法。不知大家有没有发现，这几部游戏的3D引擎甚至连创意几乎都完全一样，只不过在表面上看上去象是截然不同的三个游戏。由于使用的引擎完全一样，所以它们都是那种可以俯视，并能够旋转的视角，只不过《上帝也疯狂3》中的那个是较为先进的球面引擎，而后来的这两部是平面引擎。在《地下城守护者2》和《主题公园世界》中，你都可以使用一种附身的模式，以第一人称视角在你的地下城或是公园中巡视。在这三部游戏中，你的角色似乎都是一样的，你就是一位主人——部落的主人、地下城的主人或是公园的主人，而你在天上管理着你的子民、妖怪或是儿童。

其实这样的相似还有很多，我并不想用太多的篇幅来进行介绍，我只是想说这一切让我感觉牛蛙在取得巨大的成功后，不知是害怕新的尝试会带来失败，还是想好好利用已有的模式保住胜果，以至于没有继续运用他们那充满灵感的大脑，发挥他们那让人喜欢的智慧，制作出让我们感到极富新意的游戏来。这可能是《主题公园世界》中唯一美中不足的地方吧，在玩这部游戏时，牛蛙除了更着重强调了经营的理念而不是作战之外，你会感觉只不过荒蛮的世界或是阴森地下城变成了美丽的公园，虔诚的信徒或是邪恶的妖魔鬼怪不过变成了可爱的孩子，所以玩起来颇象“地上城守护者也疯狂”。

也许是对牛蛙的要求太高了吧，所以一上来就抓住它的缺点说个没完。其实就游戏本身而言，还是极具吸引力的，要真的一无是处的话，那电子艺界也不会对它进行汉化了。在这部游戏中有很多值得玩家们一玩的地方，比如说，除了全新的四个世界外，游戏中的在线功能也十分强大的，完全可以和许多即时战略类游戏的联网功能相提并论。除了玩家建设排行榜，新的游戏补丁下载和主题公园上传这些模拟建设游戏经典的网络功能以外，牛蛙公司为《主题公园世界》专门建立的TPW网站还提供了网络聊天功能，允许玩家在互联网上共同进入游戏等功能。最重要的是玩家可以在互联网展示自己苦心经营的主题公园，或



是通过第一人称视角进入其他玩家建设的主题公园，换换口味，体验一下别人设计的游乐设施，在你觉得景色不错的地方还可以利用游戏中提供的速拍功能拍一张快照，制成明信片通过电子邮件发给你的亲朋好友。此外，你还可以为你心爱的公园投上一票。丰富的网上生活会让你感到这并不仅仅是一个模拟经营类游戏，而更象一部图形MUD。

有褒有贬地说了一大堆，其实这只是自己的一点个人看法，如果玩家们对此感到不满的话，那就当没有看到吧。

边走边看

主题公园世界一日游

北京 林洋

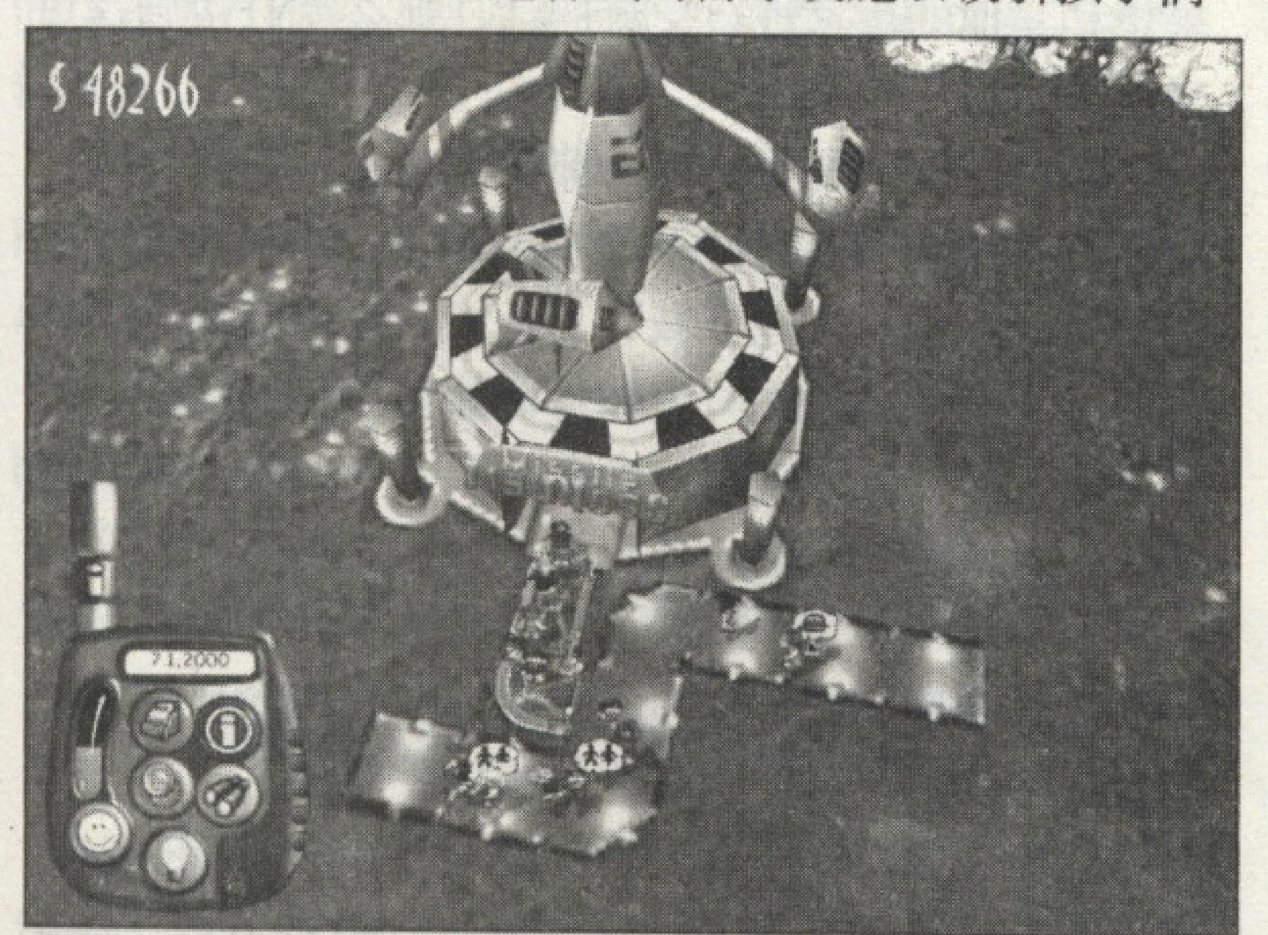
这是一个现代的世界，这里是一片汪洋，在一望无边的大海上共有四个岛屿，它们的上面各有一个不同主题的公园，那里就是我们成功的起点——主题公园世界。

闲话少叙，现在就请大家随我一起来这里逛上一逛。这四个世界分别是“失落的王国”、“万圣节世界”、“神奇的陆地”和“空间地带”，它们各有自己的主题。比如说，在“失落的王国”中，游乐设施的风格多以远古时期的动物为主；而在“万圣节世界”中，你看到的游乐设施则多是让你心惊肉跳的妖魔鬼怪；在“神奇的陆地”中，你看到的将是平时很小、但现在却变得很大的昆虫和植物；最后的一个主题公园叫做“空间地带”，如果你小时候曾梦想长大后成一位宇航员，那么这个地方就是你心目中的太空。

你知道吗，在游戏开始的时候，玩家只能在“失落的王国”和“万圣节世界”这两个世界选择其中一个建造自己的主题公园，而并非四个都能供你选择。“神奇的陆地”和“空间地带”这两个公园必须在你得到金钥匙后才能进入（当你在公园中完成了不同的挑战或是把公园经营得井井有条时，你就能获得金票和金钥匙）。

充满灵感的游乐设施——你成功的基本

如果大家玩过《主题公园》，也就是这部游戏的第一代的话，那么你一定知道这是一部以经营为主的游戏，在这里你要建造各式的游乐设施以吸引孩子们



的到来，只有这样，你才能挣到更多的钱，用于将来建造更棒的游乐设施，以形成一种良性循环。所以，尽管这些孩子是一群难伺候的小魔鬼，但是在我的眼中他们看上去更像是一个个的钱袋。

因此，你必须建造让他们非常感兴趣的游乐设施，以及能够促使他们去消费的商店，才能把这些“钱袋”里的钱都倒出来。那么，你迈向成功的第一步，就是平衡地建造建筑。一个主题公园中的建筑无非以下这样几种：基本游乐设施、有奖游乐设施、商店和公共设施。下面我们便一起分门别类地欣赏一下可以建造的建筑。

基本游乐设施



大家看到这幅图中的两个建筑了吧，这就是你的摇钱树，你有没有感觉到上面那些“钱袋”中的钱正在被摇出来呢。公园中所有的游乐设施都做得非常漂亮，一看就知道是牛蛙干的好事。别看它们的外观在各个世界中看起来差别很大，其实它们的实质都一样，就是用来让你的游客孩子们感到高兴，而继续在你的公园中消费。千万别以为你只能建造这几个简单的游乐设施，当你的科学家为你研究出新的升级物或是建筑物后，那你可就能够造出公园中最棒的翻滚过山车、激流勇进之类的东东了，有了这种设施后，你公园的吸引力自然会大大增加。

有奖游乐设施

这种建筑类似于我们时下流行的体育彩票、福利彩票等可以赢取奖金的游乐设施。也许是有奖金的缘故吧，这种设施在现实中就十分受欢迎。而在主题公园世界中也毫不例外，只要你的得奖率和奖金数额设置得合理，那么它的受欢迎程度绝对不亚于翻滚过山车。但你也要小心，可千万别把以上那两个参数设定得太高，否则的话，就是你虽然会看到很多人来玩，但却在赔钱。

商店

要是你小时候去过游乐园的话，那么一定知道，在任何游乐园中都会有各式各样的商店。这并非商家为了挣大钱才建造的，它的作用主要是让来公园游客能够买到自己需要的食品或饮料，如果你要没有这些建筑的话，他们就会一气之下离开的。不过，也有人妄图把它当成挣钱的工具，比如说，他先在食品店中做一些手脚，往做好的食品中多加一些盐，然后在旁

边放上一家饮料店，这样由于口渴而去饮料店的人数便会大增。不过你要注意，这种奸商性质的行为是不会长久的，一旦孩子们发现你的狡诈行为，便会离你而去。

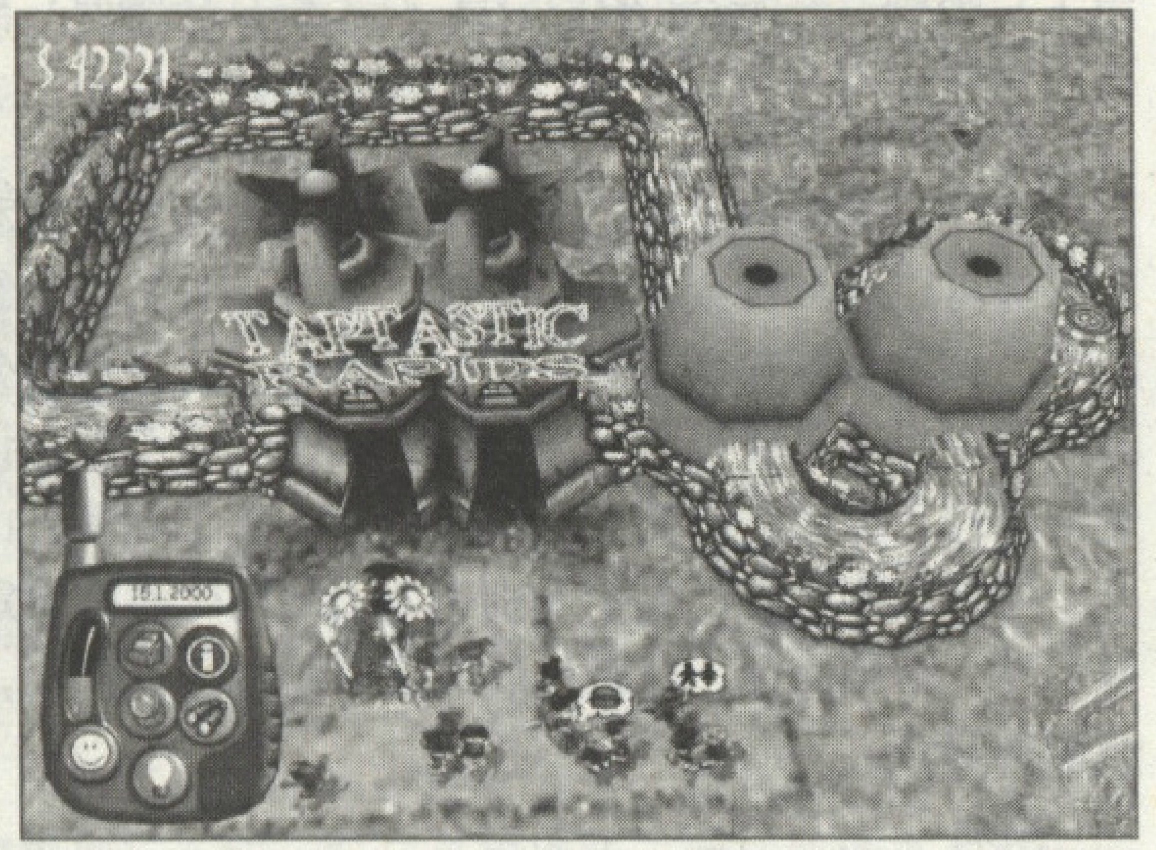
公共设施

在公园中有一种设施是必不可少的，大家猜猜是哪一种呢？对了，这就是洗手间，要是没有它的话，谁也不敢来你这里。因为孩子们在三急的时候，可是不会到处去找洗手间的，一旦他们憋不住了，那就嘿嘿……除了洗手间外，还有供你的员工休息的员工休息室，以及点缀公园的花草树木。不过你要注意，花草树木可不是免费的，这里的一切都是要用钱来买的。

网上社区
——这里才是真正的主题公园世界

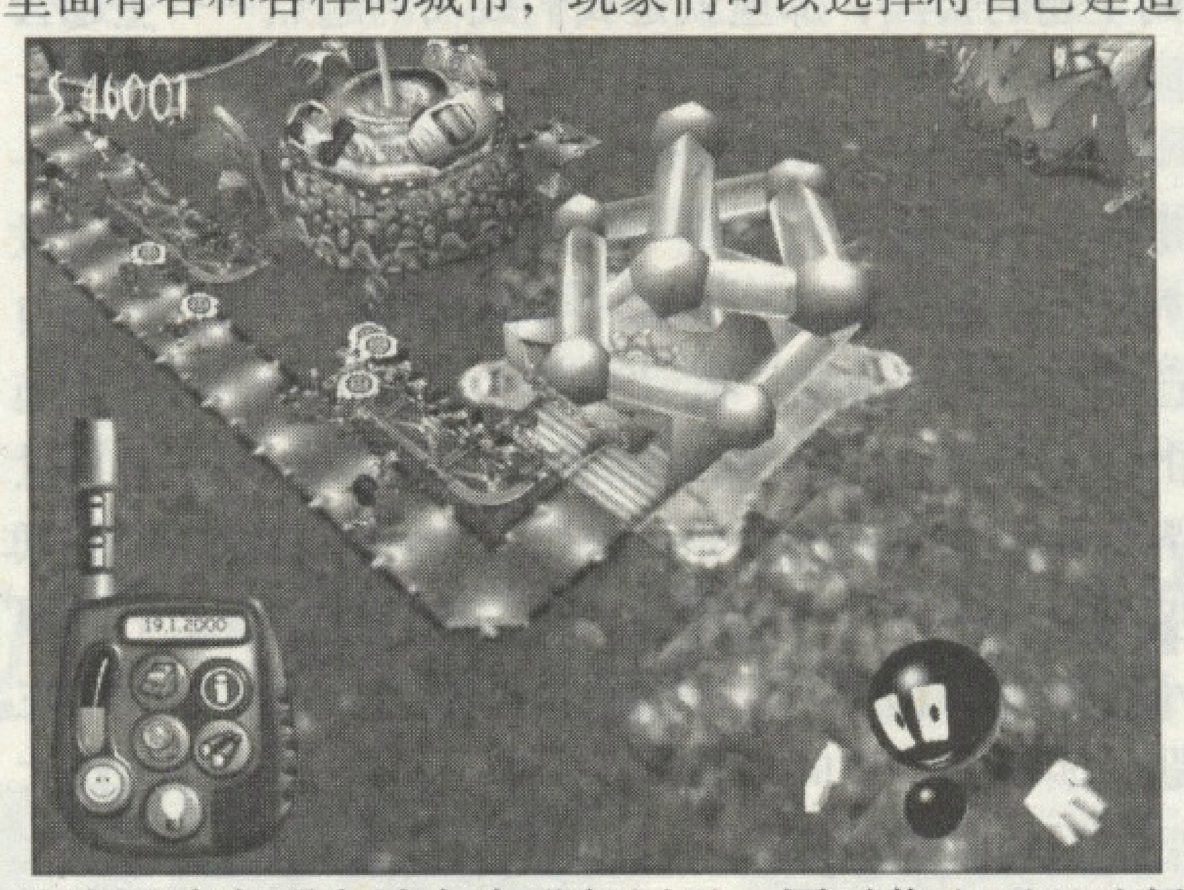
现在很多的游戏都流行到网上去玩，就别说UO这样的MUD和联众这样的网上游戏了，连足球、赛车类的游戏都想成为网上游戏中的一员，真不知这种赶时髦的行为对我们玩家来说是好是坏。既然现在不管是哪种类型的游戏几乎都可以在网上进行，那么《主题公园世界》当然也不会冒天下之大不韪了。不过玩家要感到奇怪了，《主题公园世界》不是经营类游戏吗，怎么也能到网上来进行游戏呢，难道让大家在公园中展开对战，或是一起在网上建造一个巨大的主题公园吗？

事实是这样的，牛蛙为了能让玩家有一个相互交



流的地方，所以特地建起来一个服务器。在这个服务器上，玩家可以上传并展示自己建造的公园、与其他玩家聊天、进入别人建造的公园中游览、甚至还可以在他们的公园中拍照并通过电子邮件寄给你的朋友，所有这些服务加起来让人感觉这里就是一个虚拟社区。

整个虚拟社区的主题就是玩家自己建造的公园，毕竟这是本游戏的根本吗。牛蛙会在服务器上为所有的玩家做出一个大大的地球，这个地球代表着世界，里面有各种各样的城市，玩家们可以选择将自己建造



的公园放在哪个城市中进行展示，同时你也可以选择进入别人的公园。要是你觉得这个公园造得不错，还可以为它投上一票。但是你要注意，在北极有一个挂有牛蛙旗帜的城市，这个地方不能用来展示你的公园，因为这里的公园都是牛蛙自己创作的，你只能到这里看看。每隔一段时间，牛蛙还会把这此间的投票总结一下，并评出最受欢迎的公园以及最富有的玩家等多项排名。要是你对自己一手建造起来的公园非常有信心的话，那么一定要把它上传到这里比试比试哟。在地球的外面，你会发现还有很多卫星，可不要把它当成外星人建造的主题公园了。这些东东叫做“聊天卫星”，这其实就是玩家们建造的聊天室，如果想和其他的玩家进行交流的话，那么就赶快到这里来吧。

不管是哪个虚拟社区，都要有自己一定的法则，如果有人在这里捣蛋而不受惩罚的话，那恐怕这里真的要变成邪恶的“地下城”了。如何能够管理好这样大的一个线上公园呢？牛蛙自有他们自己的办法。记得在汉化时，曾经碰到一个东东，名字叫做“脏话过滤器”。说是过滤器，其实就是一种文字匹配程序，一旦你输入的文字中出现了里面的禁用字串，那么你将被认为是违反了牛蛙制定的规则。这样的话你的帐户便会被封掉，你也无法再使用你现在的这个名字进入“主题公园世界在线”了。因此，你在这里一定要谨言慎行，否则就无法享受到在线游戏的巨大乐趣了。

大家在这里游游荡荡了一天，是不是对我们的主题公园世界有了一个大致的了解了呢？如果你真的想享受那种在日常生活中无法碰到的快乐，那就快到主题公园世界中来吧。

补丁铺

一段时间不见，这回掌柜的我要告诉大家两个好消息。第一个是要送给长期关心补丁铺的玩家们的。大家还记得上回我提起过要和浪潮游戏工作室的阿猪开始合作补丁铺的栏目吗？由于我们工作室本身没有网站，而很多玩家又经常来信询问我们哪里能下载到小铺中介绍过的补丁。为了解决这些问题，我们决定正式和浪潮工作室一起联合经营补丁铺，今后凡是在小铺中介绍过的东东，都可以根据文中所述的URL到浪潮工作室的主页上进行下载了，愿此举能方便广大玩家。

另一个好消息是送给那些经常去网络驿站的同胞们的。大家可能不知道，掌柜的我的好朋友——网络驿站的站长JACKY当爸爸了，据说我们的小JACKY在年初二降生，是个小子，小家伙在出生时就已经有七斤四两了，呵呵。掌柜的我在这里衷心祝愿小JACKY身体健康，茁壮成长，大了后跟他老爹和掌柜的我一样英俊潇洒、玉树临风，周围美女不断&*$^#^……（JACKY：这个卖补丁的又开始胡说八道了）。呵呵，还是言归正传吧。这一期的补丁铺中主要给大家带来几个与《最终幻想Ⅷ》有关的补丁，以及其它一些有趣的东东，希望大家能够喜欢。

北京 枫茗轩工作室

《星际争霸——母巢之战》人口上限修改器

Starcraft:Brood War

暴雪以出产精品游戏而著称，2年前的《星际争霸》直到现在还是网吧里的首选游戏。和《命令与征服》系列最大的不同就是提出了人口问题（或者说是计划生育问题，呵呵），让一些喜欢虐待AI PLAYER的玩家大呼不爽。所以掌柜的我就给大家找来了这个修改器，使用之后可以取消人口上限的设定。

使用方法：将子目录\BW105下的执行文件BW105TRN.EXE拷贝到游戏所在目录下，然后运行游戏即可。

下载网址：http://game.s800.net/edit/bw105trn.zip

《雷神之锤 Ⅲ》EAX声音补丁

QUAKE Ⅲ：Arena

掌柜的我从来对游戏硬件都是一掷千金，所以特地买来创新的SB Live!和Cambridge DTT 2500D给自己充充门面。不过自从Q3A的铁盒买来之后，却一直为自己的SB Live!在Q3中无用武之地而发愁。现在好了，使用这个补丁，便可以支持真正的A3D声卡，也就是说可以用SB Live!打Q3啦。不过真正听过之后还是需要时间适应，毕竟声音是全3D的啦。

使用方法：直接运行子目录\Q3EXA下的执行文件Eaxdrivers.exe后就可以自动更新你的驱动了。

下载网址：http://game.s800.net/patch/eaxdrivers.zip

《最终幻想Ⅷ》极限必杀修改器

Final Fantasy Ⅷ

《最终幻想Ⅷ》终于面世了，高达5CD的海量可着实把我们吓了一大跳。不过其中动人的剧情、动人的歌声、动人的女主角，另外还有烦人的英文则又让我们想起以前不分昼夜来玩PS版《最终幻想Ⅷ》时的情景。不过，在PS上面可是没有ULTRAEDIT，没有FPE的哦！PC玩家们，抄起你们的家伙朝地图左下角的岛出发吧，我们屠龙去！嗯？你不会改？没关系，掌柜的我这里已经准备了三把好刀，试试用巴哈姆特猛K巴哈姆特是啥感觉吧。

使用方法：直接运行子目录\FF8TRN下的执行文件FF8TRN.EXE，运行游戏后，按L键发动全体人员极限技，按O键可使战斗时不用等待，按P键启动limit，也可以直接用鼠标点击修改器面板上的按键，注意这个修改器中的文字需多内码平台的支持才能正常显示。

下载网址：http://game.s800.net/edit/ff8trn2.zip

《最终幻想Ⅷ》GF修改器

Final Fantasy Ⅷ

你想获得全部16只GF吗，那就试试这个用Magic Trainer制作的修改器吧。

使用方法：1.直接运行子目录\FF8GF下的执行文件FF8GF.EXE；2.在“全部16只GF”一栏的右边有一个下拉框，这是选择热键用的，例如：选“F1”；3.运行FF8；4.进入游戏后，按一下刚才所选择的热键，例如“F1”。

下载网址：http://game.s800.net/edit/ff8gf.zip

《虚幻精英赛》修改器

Unreal Tournament

去年最棒的两部动作类对战游戏当数《雷神之锤Ⅲ》和《虚幻精英赛》了。如果你要想在这部难度丝毫不亚于《雷神之锤Ⅲ》的游戏中快速称雄的话，那么就试试这个修改器吧。

使用方法：将子目录\UNREALTT下的文件UNREALTT.EXE拷贝到UnrealTournament\System的目录下，接着运行它，按它所说的去输入，然后进入游戏。在游戏中选择resume saved tournament（恢复保存的游戏）这一项，这时你在最下面就可以看到一个进度，这就是你已经打通所有关卡的进度。此外，在Player Setup（玩家设置）中，你还可以选择BOSS，怎样？够酷吧。

下载网址：http://game.s800.net/edit/Unrealtt.zip

《跳舞街》0.24汉化补丁

Dance Dance Revolution

这个能在PC上模仿跳舞机（DDR）的东东着实在游戏圈内火了一把，没事的时候跳上一曲，可比玩一个赛季的FIFA2000得到更多的锻炼哦。虽说游戏里的英文不是很复杂，但还是看我们自己的汉字更舒服啦。不过补丁的作者花生米在他的README里说，游戏中还没有汉化的E文，那是他还不知道其作用之故。

使用方法：直接运行子目录\PDDR24下的执行文件P_DDR_Ver024.exe即可。

下载网址：http://game.s800.net/patch/pddr24.zip

《跳舞街》背景变换程序

Dance Dance Revolution

在DDR玩得如火如荼的今天，有人可能早已厌烦那些熟悉的背景了，他们总想自己DIY一下，换上一些自己喜欢的背景，那么正好可以试试这个由太阳雨工作室制作的好东东了。

使用方法：直接运行子目录\DDRSETUP下的执行文件SETUP.EXE，这样程序就会被安装到你的硬盘中去。然后在“开始”按钮中的程序组中的“!太阳雨系列软件”里面，点击“DCF.exe”，这样即可打开应用程序。而后只要按照它的要求去做就可以改换DDR的背景了。

下载网址：http://game.s800.net/patch/ddrsetup.zip

《最终幻想Ⅷ》物品全满存档

Final Fantasy Ⅷ

如果你玩游戏最贪心，也就是想一上来就获得所有物品的话，那么在玩《最终幻想Ⅷ》时可一定要用这个东东哟，因为它能给你所有你想要的。

使用方法：将子目录\FF8STUFF下的进度文件SAVE01.DAT拷贝到《最终幻想Ⅷ》游戏所在目录下的SAVE目录下，然后读取这个进度即可。

下载网址：http://game.s800.net/edit/ff8stuff.zip

《创世纪Ⅸ》的1.07补丁

Ultima Ⅸ

《创世纪Ⅸ》虽说是一部很不错的美式RPG游戏，里面除了复杂交错的故事情节外，还能通过游戏来陶冶玩家的情操。但游戏本身的质量却是值得推敲，因为据很多玩家说，在玩的过程中经常死机，如果不安装补丁的话休想完成这次的神圣之旅。以至于Origin不得不回收一些已经发行的游戏，并不断在网上推出游戏的相关补丁。掌柜的我也是受害者之一，所以为了能让广大玩家不再受到损失，特地找来它的最新1.07版补丁。

使用方法：将子目录\U9P107下的U9PATCH107.EXE拷贝到游戏所在目录下运行，即可完成升级。

下载网址：http://game.s800.net/patch/u9patch107.zip



上海 天骄创作室 雷鸣

赛普特拉战记
Septerra Core

游戏中按下F12并输入字符串imarealweenie激活秘技模式，再按下F12后输入以下字符串得到相应的秘技功能：

enemies：显示敌人所在的位置

sight：显示视力线

spy：显示Debug数据

雷曼Ⅱ
Rayman Ⅱ

在游戏中输入字符串Globoxrules，就可得到所有力量。

洛克人Ⅳ

Rockman Ⅳ

1.游戏中请按住上及射击键选择人物，这样便可以改变Zero的颜色为黑色。

2.按住下及射击键选择人物，便可以改变Rockman X的颜色。

3.选择X时按住下及射击键，X只要拿到一件铠甲就可以得到究极铠甲。

4.在老鹰那一关的最后面的正上方（有刺的部份）用蜘蛛网上去，即可取得特殊配件（手部）。

5.在选人的地方按着下键不放，再按下ENTER，再到4个装备的其中一个地方就可得到终极装甲。

请求一死
Pray For Death

在游戏的Credits画面输入以下字符串可获得相应的秘技功能：

meettheguys：游戏奖励

sendmefaster：加快速度

wizardrules：使用Death

greatwhiteguy：使用Pain

need nobatteries：GameBoy模式

toonsound：卡通音效

yeoldegame：迷你游戏

bloobabblooba：水底模式

eternalcoins：无限生命

滑板特技王
TrickStyle

在功能（Option）选单下,选择CHEATS再输入以下字符串得到相应的秘技功能：

INFLATEDEGO：大头模式

CITYBEACONS：赢得每一项物品

TRAVOLTA：增加移动速度

IWISH：时间无限

TEAROUND：胜利模式

皇者的代价（DEMO）
Tzar Demo

在游戏中按下回车键，输入以下字符串，再按下回车键便可得到相应的秘技效果：

hmprettypleasewithsugarontop：激活秘技模式

hmresign：现在的板型失去

hmgod：当前的单位成为上帝模式

hmnotech：得到全部的技术

hmbuildozer：建造立即完成

hmpetleva：每种资源增加10 000

hmreveal：显示地图

hmnofog：除去黑雾

阿巴隆
Abaron

在游戏过程中输入字符串OUTLAW，再按下以下键可得到相应的秘技效果：

/：跳到下关

I：船体免受打击

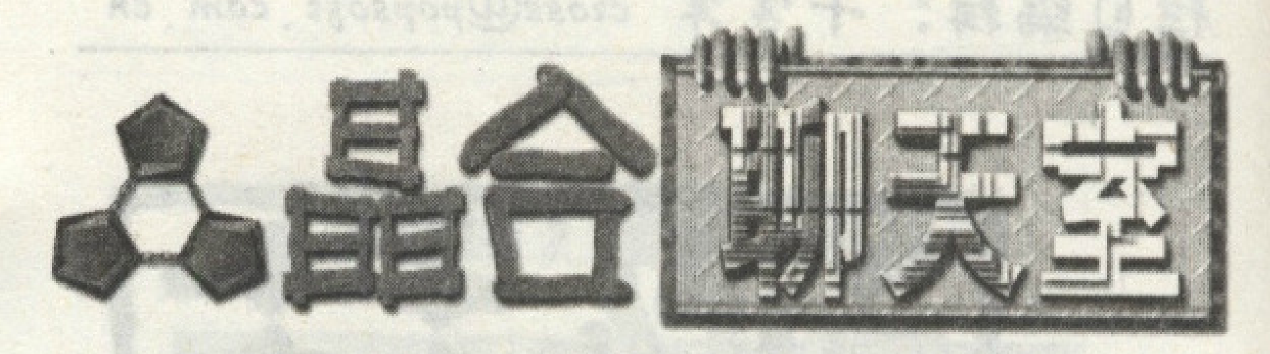
1-7/F1-F7：玩家1或玩家2选择武器

轩辕剑Ⅲ（UPDATA）

游戏中，使魔晶的数量为2，注意只能为2，然后全部使用掉，全体的命、灵、体的值会增加到原来的两倍。而在使用时你最好位于移动岛的古堡里（通过李靖的仙术可以到任何地方）。如果你到魔界商店，一次买两个魔晶，然后使用，这样反复几次……

E-MAIL: tianjiao@163.net

Web:http://www.tianjiao.net



聊天室今日开放，除了黑木的一顿胡云外，还有诸多玩友踊跃发言，一时间晶合大院内好不热闹。嬉笑怒骂，无所不有，吹拉弹唱，一应俱全，以下便是黑木于墙上抓抄下来的几段言语：

上海 卢宁微

玩“大航海Ⅳ”也有一个多月了，细心一看便发现自己从没有发达过，于是新编了《水手》歌词一篇，不知哪位菜鸟与我有同感？

海上风吹痛脸庞的感觉，
象海上的暗礁，洋中的冰山永远难忘记！
如今的我实在没钱再买船，
只能开着一条破船走在大海上。
总是幻想海洋的尽头有另一个村镇，
总是莫名其妙感到一阵的空虚，
总是一副天旋地转饿昏的样子，
在找不到粮食的时候总是听见水手说：
风雨中这点饿算什么，
擦干泪，不要怕，至少人还有一个。
风雨中这点渴算什么，
不要哭，不要问为什么。
寻寻觅觅找不到宝藏的真迹，
地中海的海盗太无情，进也进不去。
骄傲无知的海盗们不知道珍惜，
那一片被他们糟蹋过的海洋和天地。
只有在破烂的船中才能找回我自己，
在提心吊胆的时候总是听见水手说：
帆船上，连个炮也没有，
谁敢问，谁敢说，至少当初是自愿上船，
地中海，不是你我能够来，
丢了货，沉了船，可是活该……

贵州 白木

当前各类RPG不断涌现，以动人的剧情，美奂的魔法来吸引玩家。然而，当我进入一个真正意义的RPG时，才了解为何把这儿称为“泥潭”（MUD）。虽然没有图画，虽然少了音乐，虽然缺了剧情，但真实的自我、随心所欲的交谈、环环紧扣的谜团，都让人深陷，难以抽身。

网络创世纪——图形MUD虽然已经出现，但它终究是以西方为背景的英文游戏，让我们这些中国玩家难解其究。因此，UO想在中国网络游戏界完全取代中文MUD还需要很长的时间。但我们也相信，中国人自己的图形MUD过不多久一定会出现的，我们期待她的来临。

黑龙江 朱彦霖

每次翻到TOP TEN时，心里都有一种酸楚，悠悠岁月，多少好时光，常伴我入梦的依然是“仙剑”、C&C等等。如今榜上元老只剩仙剑一位，而我也大概有两三年没碰过“仙剑”了，目前常在手边的则是“星际”、“心跳”什么的。但每当投票时“仙剑”依然是我的首选，因为在我的心中，它代表了一个时代，它的位置不容取代！我想现在依然支持“仙剑”的大多也是我这样的同类人吧。而且据我观察，游戏龄在三年以内的玩家已经很少有对“仙剑”感冒的了，它的时代确实已经过去了，而象我这样游戏老鸟则是把更多的时间放在了网上，我感到网络游戏的新时代已经走近了，象《网络创世纪》确实令我深有感触，已经“老”了的我是否还能还“童”呢？

安徽 子规

打开CD机，每当《风云》的音乐响起，就让我沉浸于那奋斗了数日的世界中。我仿佛随着音乐回到了天荫城，看到了步惊云那件象《超人》里Clark的披风在轻微的飘摆，还有那卖包子的大叔和迷路的女孩……那些音乐片断让人感觉好温暖，仿佛周末的下午，坐在书桌前晒着太阳，看着蓝蓝的天，思念心底的那个人。是啊，正是因为爱，故事中的步惊云才不再是被美工渲染出来的颜色块，而是一个在我心里活活生生的，有喜怒哀愁、不可磨灭的男子汉。我觉得，一个好游戏，不能没有感人至深的故事情节，否则它就失去了灵魂，正是因此，我才对RPG情有独钟。

上海 张巍

《过山车大亨》让我感受到了自豪，尤其是在机房里，身旁有一群小观众的时候。对于游戏中的每一关，我总是把能研究的都研究透，能建设的都建设完才肯罢休。我在给新天地寄回函卡时就向他们提出过建议，举办一次“过山车乐园大赛”吧，比比谁的过山车构造得更合理、更漂亮、更新奇，晶合实验室是不是也可以考虑一下这个建议呢？这可以算得上是能够充分体现国人聪明才智的绝佳办法啊。

晶合实验室 黑木





哈哈，这回该由俺黑木来跟大家伙儿一块算计一下本月topten啦，俺和那个蓝星可不一样哦，俺是最喜欢胡说八道的那种啦，嘿嘿。记得俺上次溜进晶合大院偷窥时还是一片仙剑奇侠的天下，有好多小弟弟呀小姐姐呀在对着逍遥哥哥呀月如妹妹呀嗫呆呆地发愣，还有一行行的清泪滴落在院里的大青石上。俺在背后哧哧地偷笑，竟被他们发觉，饶是俺多年的木工没白练，仰仗着腰腿灵活脚底下油多，转瞬间木遁而去，要是慢一慢的话如今摆在各位乡亲面前的就不会是这么好这么棒这么直这么硬这么黑的一根儿木啦，只能是一块烂木枯木朽木糟木麻木……咳咳……有人在瞪我，就是那个蓝星！好啦好啦，还是说说眼前吧。

如今一脚跨进晶合大院的门槛，却见一片繁荣鼎盛之景象，商场和战场，贸易和掠夺，无不历历在目，原来现如今已经是大航海的时代了，算来这已经是第四个航海时代了，其声势真是一代高过一代，果然不负众望，不知当下一个航海时代到来时，又会掀起怎样的巨澜。而在一旁酸甜苦辣，卿卿我我的，也换成了来自日本高校的少男少女们，他们“心跳回忆”的故事，早在几年前就在世界上留传开来，如今也为我们所熟知，就象真的发生在我们身边的故事，带着甜美的浪漫色彩，浸透了一颗颗年轻的心。唉，要不是俺生得太黑了，俺也会去感受那样的一份浪漫、浪花、浪费、浪……蓝星又在瞪我了，你们快把他给我挡住，让他只能瞪你们的后脑，哈哈哈。

再来看看另一边吧，这里是轩辕剑的天地，也是黑木最喜欢的地方，这种化平凡为神奇的超自然的东东总能给人以奇异的、梦幻的感受，看来有相当多的人也和俺一样喜欢这超脱现实的体验，从它在榜单上地位的急骤飚升就可以看出这一点来。而那些还在魔法门的世界里称霸的英雄们还没搞清是怎么回事，就被这群势头正旺的剑客给来了个移形换位“搬”到了第五，并且剑锋直指在星际中争霸的英雄们，而在网选TOPTEN上更是拔了头筹。

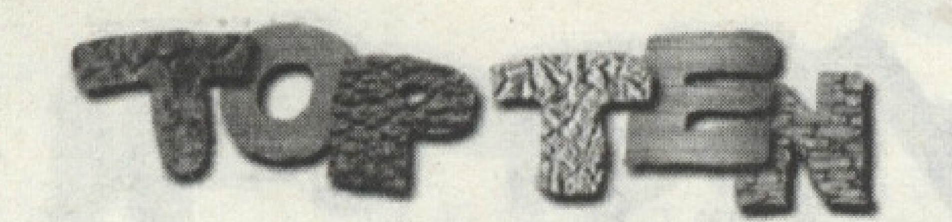
从第五到第十名可以说个个都是经典，“仙剑”自不必说，《英雄无敌Ⅲ》可算是著名传统系列“段子”中新近开放的一朵大花，《生化危机Ⅱ》的故事让黑木回味了好久，《帝国时代Ⅱ》画面之精美快把黑木吓折了，而《家园》让黑木看到了神经性狂燥症是怎样被触发的。再有就是《网络创世纪》！为什么要用惊叹号呢？因为正是这个东东让黑木陷了进去差一点就回不到现实中来啦，黑木因此变得更黑了，总觉得日子过得有一些极端，头发也只剩下从前的一半，对面的女孩再也不会看过来……但是，黑木也看到了，这正是今后电脑游戏的一个发展方向呀，现在连家务劳动都社会化了，游戏早晚也是要社会化的。网络游戏的社会可以使人在现实社会中的烦恼得到不同程度的化解，在这个虚拟的社会中，人们更容易感受到真正的爱与恨，尝试完全陌生的人生经历。而每一个玩者只要能掌握好虚拟与现实社会之间的尺度，便可以作到有益而无害啦，令人高兴的是大多数人都是能够做到这一点的。而黑木最想看到的，还是有一天能有一款出自国人之手的全中文图形网络游戏与全国玩家见面，完全超越《网络创世纪》，那样的话就真可以算是国产游戏的又一个里程碑了。

另外在本期上榜的第11到第30名游戏中，绝大多数也都可以算是经典之作，其中不乏黑木特别喜欢玩的，像《暗黑破坏神》、《盟军敢死队》、《大富翁Ⅳ》、《最终幻想Ⅶ》、《雷神之锤Ⅲ》等等，个个都是游戏圈中的佼佼者，有的还正在攀升中，有的则属“退居二线”，让位给新生力量，只有这样，TOPTEN才会有活力、有发展呀。这就好比只有Dragonlance让那个蓝星先下去了，俺才能有机会上来给大家讲点新鲜的不是？

不好，那边的蓝星凶巴巴地冲过来啦，估计是俺的碎嘴唠叨又勾起了他的什么烦恼了，这就是不玩《网络创世纪》的后果，得了，木遁去也……

晶合实验室(黑木)





GAME龙虎榜



本期选票在62页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
大航海时代IV	2098	1	1	5	1	光荣
心跳回忆——永远属于你	1686	2	3	11	1	科乐美
星际争霸	1638	3	2	21	1	BLIZZARD
轩辕剑III	1480	4	9	2	4	大宇
魔法门之英雄无敌III	1451	5	5	10	1	NWC
仙剑奇侠传	1424	6	4	53	1	大宇
生化危机II	1117	7	7	9	4	CAPCOM
网络创世纪	1074	8	8	4	8	ORIGIN
帝国时代II	1027	9	11	9	9	MICROSOFT
家园	673	10	10	3	10	UBI
暗黑破坏神	628	11	13	33	1	BLIZZARD
盟军敢死队	571	12	14	18	1	PYRO
大富翁IV	567	13	12	16	1	大宇
足球99	547	14	15	13	5	EA SPORTS
命令与征服II	531	15	16	5	7	WESTWOOD
最终幻想VII	514	16	21	15	14	史克威尔
极品飞车——孤注一掷	489	17	18	8	5	电子艺界
法老王	406	18	20	2	18	SIERRA
模拟城市3000	399	19	17	9	9	MAXIS
三角洲特种部队II	344	20	NEW	1	20	NOVA LOGIC
雷神之锤III——竞技场	290	21	24	2	21	ID SOFTWARE
黑暗之石	274	22	22	5	14	DELPHINE SOFTWARE
博德之门	239	23	26	9	21	BIOWARE
地下城守护者II	237	24	19	7	7	牛蛙
恋爱物语——魔法学园	228	25	29	8	18	FUJITSU
魔法师传奇	226	26	6	7	6	MYTHOS GAMES
极品飞车III	222	27	25	14	6	电子艺界
银色幻想	207	28	NEW	1	28	INFO GRAMES
战国美少女II——春风之章	162	29	28	5	21	TGL
金庸群侠传	158	30	27	39	3	智冠

网选游戏排行榜

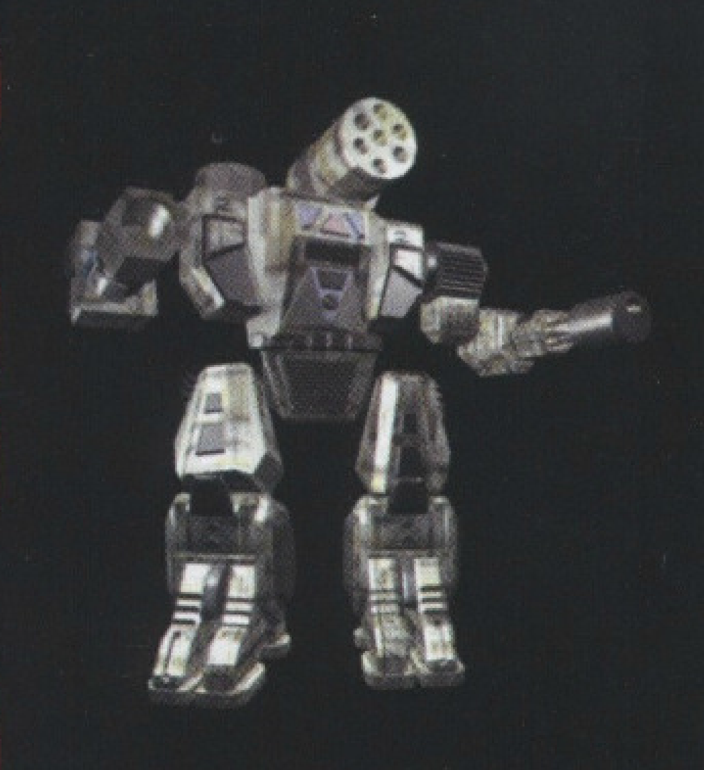
- 大航海时代IV [1490票]
- 轩辕剑III [1449票]
- 心跳回忆——永远属于你 [1151票]
- 网络创世纪 [1046票]
- 星际争霸 [1011票]
- 仙剑奇侠传 [908票]
- 帝国时代II [651票]
- 魔法门之英雄无敌III [643票]
- 生化危机II [641票]
- 家园 [599票]



宁夏 谷志英　西藏 付家波　海南 刘 浚
四川 唐 帅　北京 周 岩　福建 池铮桢
辽宁 何 川　广东 刘正平
上海 樊慕茗　浙江 柯 文

以上读者中，**宁夏**读者**谷志英**获得了本月特等奖，她将获得一款由**北京中恒讯视科技发展中心**提供的**超音速多媒体音箱SW60A一套**。其余读者将获得由**北京新天地多媒体**提供的游戏**《过山车大亨》简体中文版**一套。

MECHWARRIOR3



《机甲战士Ⅲ》资料合集是《机甲战士》系列游戏的介绍性光盘，由《大众软件》杂志社编辑制作，金版电子出版公司出版。本光盘分为游戏导航、游戏攻略、机甲介绍、休闲时光和特别放送五大部分。内容涉及《机甲战士》系列介绍、背景资料、三代游戏攻略、机甲介绍、动画和图片欣赏、《机甲战士Ⅲ》试玩版、各版本补丁、修改器和同人小说等精彩内容。更赠送了《大众软件》杂志社近期产品《三国伏魔》的试玩版。另超值奉送厚达350页的使用手册，涵盖光盘全部内容，使您阅读更加方便。











上市时间：已上市

国内邮购请加邮费5元









网址：http://www.popsoft.com.cn
咨询电话：(010)67136350
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

大众软件邮购中心办理邮购

全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售


EZ SOFT
梦幻模拟战黄金典藏版
珍藏价：98元
（I游戏光盘+II游戏光盘+资料光盘+游戏指南+人物收藏卡12张及附赠16开全彩漆原智志原画集）
梦幻模拟战I
奉献价：25元
（游戏光盘+游戏指南+人物收藏卡6张）
梦幻模拟战II
奉献价：25元
（游戏光盘+游戏指南+人物收藏卡6张）
S.RPG
世纪经典名作
夢幻模擬戰
I&II
LANGRISSER
三月上市
简体中文版
正普软件销售组织全国总经销
电话：(010)82624500/4501/4502，82615796/5798/5800/5801，62523905 传真：(010)82616017，82624498
电子信箱：zipdisc@public.bta.net.cn
正普各地分公司：上海：63511059 广州：87510467 武汉：87851266 杭州：6966646
欢迎访问阿里巴巴网站 http://www.2688.com
邮购地址：100080中关村邮局061信箱 正普公司收(免邮费)
sina 新浪网
怡硕科技股份有限公司授权
YISTAR 依星軟件
上海依星电脑软件有限公司荣誉出品
公司地址：上海愚园路172号环球世界大厦2903B 电话：21-62493326 传真：21-62486893 邮编：200040

大宇、晶合精诚联手

世纪精品“轩辕剑3”（简体中文版）

让众玩家“爱在2000”

DOMO小组的年度大作“轩辕剑3”，已于春节期间在全国同步发售。由于“轩辕剑3”作品横跨欧、亚两大洲，有如史诗般的传奇壮阔，同时也是国内首次大胆尝试将欧洲中世纪的RPG与中国武侠古装RPG加以融合。这样一部作品，究竟给玩家带来了怎样的风貌呢？

为了让玩家们能有更好的视觉享受，“轩辕剑3”所有画面都以640×480高解析度、16K高彩、四十五度的立体视角展开。游戏中所有地图，都以3D图绘制而成，并在绘完之后，再以2D手工的方式一一予以光影上的细腻处理，因而让画面看起来具有一种独特的优美质感。

“轩辕剑3”的欧洲部分，有着仿佛可听到水声的动人地下瀑布之美，冰森严寒的冰岛洞穴、壮阔雄浑的高卢城堡以及处处散发着浪漫水光倒影的水都威尼斯；在中国场景方面，我们可以感受到当时长安城内一般黎民百姓们的生活，午后的阳光正由绫窗迤逦射入，空气中弥漫着大唐时代特有的诗香气息，亭阁水榭、小桥流水，充分展露东方世界特有的含蓄之美。



《轩辕剑3》为了使人物在感觉上更清晰、更鲜明，经过制作小组反复的讨论之后，决定在地图人物的表现上，大胆抛弃传统无法表现脸上细微表情的正常比例法，采用了四十五度、头身比例一比一的小人物造型。这样的画风，不但让人物和地图的场景更加契合，而且也让所有小人物们给玩家们的印象，也能变得更为深刻。从欧洲的法兰克凶暴的战士、威风凛凛的骑士、邪恶的教士、充满威尼期水都特有气质之威尼斯人，到中国的官人、老人、文人、仕女、孩童、求道僧、贩夫走卒，都经过了美术人员仔细地琢磨，各个都深富他们独自的个性。

目前市场上出现了一种盗版的《轩辕剑3》，为了使大家免遭盗版所害，在这里，我们提醒大家，该游戏的正版包装以白色为底，配有主角的手绘图；内为黑色硬盒包装，上面印有大宇资讯公司、全版电子公司以及晶合顺达公司的公司标志；盒内除4张该游戏的光盘外还有一本全彩说明书和产品回函卡。请大家认清正版，拒绝盗版！





完全攻略

- 主要人物介绍及错综复杂的人物关系表
- 黄帝、蚩尤、撒旦以及轩辕剑的历史和传说
- 赛特、妮可、卡玛、李靖4个主人公所拥有的绝技、武器、法宝、魔法 的详细资料
- 怪物志（够级别的），包括对怪物的武器、法宝、魔法等的介绍
- 游戏中所有迷宫的详细手绘剖析
- 小说式的游戏情节攻略，告诉您游戏中人物之间的纠缠情结
- 公开游戏里所有可能碰到的支线剧情
- 全书为大32开，共计196页，全彩印刷，零售价28元

随书附赠CD一张，内含“轩辕剑”系列精典曲目十余首及多个高分辨率《轩辕剑 3》壁纸。





大宇资讯公司出品　晶合顺达计算机公司总代理

晶合软件销售连锁组织总承销　全国各地软件专卖店及报刊书亭有售　大众软件邮购中心办理邮购

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱　邮编：100089

热线咨询电话：010－82634107、010－82634092

E－mail：jhyf@popsoft.com.cn

无数的困难，无数的困阻，从杂志创刊到千禧年
无论是艰苦，无论是艰辛，我们始终保持着微笑
踏踏实实的步伐，朴实无华的言语



邮购中心



默默为广大读者无私服务的邮购中心带着春节的喜庆终于浮出水面：

工作是从邮局开始，从89-045信箱取出来的都是大家的心声，紧紧地抱着；回到邮购中心，就细心地分拣所有信函；然后是录入，将读者的需求集中到我们服务器的总库中；必不可少地是紧接着的校对，作到不出差错；然后到琳琅满目的库房找齐读者所需要的产品；开始产品的包装；检查完毕后，邮局的专车已经到了楼下，工作是从邮局结束。

从收信到发信这一过程只用一个工作日－八小时。

穿插在其中的还有读者的热线电话，热得根本放不下话筒。

所有的环节一丝不苟，一切井然有序。

一切在数字信息时代需要帮助和愿意帮助别人，渴望相互交流的人们，既请汇款10元晶合大众邮购中心，并注明“入网”字样，即可在数日内收到您的网卡，上有卡号，表明已加盟我们的网员大联盟！一切在数字信息时代需要帮助和愿意帮助别人，渴望相互交流人们，既请汇款10元至晶合大众邮购中心，并注明“入网”字样，即可在数日内收到您网卡，上有卡号，表明您已加盟我们的网员大联盟！

周边产品

起始牌	58/53
补充包	20/20
传比赛用牌	99/85
传补充包	29/27
起始包	58/53
补充包	22/22
预组套牌	70/63
版起始牌	78/66
版比赛用牌	99/85
版补充包	25/22

千禧珍藏

丽影I 世纪珍藏版	35/35
丽影II 世纪珍藏版	35/35
丽影III 世纪珍藏版	50/50
师传奇千禧版	35/35
万岁千禧版	35/35
敢死队 --- 使命召唤	35/35
车大亨千禧珍藏版	35/35
敢死队 --- 深入敌后	50/50
危机I	48/48
敢死队 - 中文典藏套装	168/145

百宝箱

金山词霸2000	28/28
金山快译2000	28/28
KILL98专用版For Win95/98	260/210
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级保镖2000(标准版)	118/89
永久汉化2000(抢鲜版)	38/38
超级解霸5.5	98/78
东方网神世纪号	29/29
东方快车世纪号	29/29

娱乐天地

恋爱物语I	38/25
麻烦大了	38/38
铁路大亨	25/25
便利商店	19/19
便利商店 + 速食店	35/35
心跳回忆 - 永远属于你	38/38
战国美少女II 春风之章	69/59
半条命 --- 针锋相对	50/50
科隆战记III	48/48
特勤机甲队III	38/38
TV电视梦工厂	28/28
千典游戏龙 --- 飘花千夜雪	38/38
彪马足球	38/38
银色幻想	50/50

热卖新品

卒业 --- 恋爱篇	38/38
平原惊雷	28/28
法老王	68/59
FIFA2000	50/50
NBA2000	50/50
明星志愿II	48/48
轩辕剑III	128/128
我形我速3.0	48/48
心跳回忆纪念画册	35/35
升刚	38/38
主题公园世界II 中文版	50/50
恺撒大帝III	148/125

教育与休闲

MP3唱不停	28/28
MP3音乐无限	28/28
独立制片人	188/160
PC SHOW IN	68/55
美达美电脑复读机	38/38
COOL 3D2.5普及版	38/38
IQ搜索王	38/38

攻城略地

英雄宝典 --- 魔法门之英雄无敌3攻略	18/18
攻略手札I	7/7
攻略手札四	7/7
大航海时代攻略	20/20
异尘余生II 攻略	14/14

邮购软件，请您在当地邮局填写汇款单，最好附上您的联系电话和E-mail。
另有大量目录，欢迎免费索取《晶合软件广场》(邮资2元)。



热销产品

汇款地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn
收款人：大众软件邮购中心
咨询电话：010-82634107 010-82634092

大众软件 邮购中心


黑暗中最耀眼的七彩光
七彩汇一，
秘石救世！
全程中文语音版
「暗黑破坏神」设计成员最新力作！
三月十五日火爆上市！
乌玛大地上，降巫师达拉克为了获得终极的毁灭神器繁星之手，不惜窃用魔龙的身躯，企图消灭整个光明世界。唯有完成秘密传承者的考验才能找出七颗水晶，聚合成时间法珠，藉由它神圣的力量，才可以打倒化身为魔龙的降巫师达拉克！凭藉着无比的勇气与绝技，魔龙达拉克，你等着吧！
148元
暗黑秘石
DARKSTONE
DSI
TAKE 2
協和多媒體
King's Multimedia
創先软件
TRANKSOFT
中青旅创先软件产业发展有限公司
地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层　邮编：100086
电话：62617707　62628856　82612745　传真：82612538
E-mail：tranksoft@trank.com


© Osis
简体中文版 © 北京晶合顺达计算机公司
公元 2201 年，
人类在联合国的旗帜下共建繁荣。
局部纷争消失，
人类有史以来初次统一，
大家都相信未来充满光明。
可是，不速之客突然来访。
在世界各地出现了神秘的战斗武器群，
对人类展开了无情的屠杀。
对人类犯下如此滔天罪行，
到底是为了什么呢？
这些来历不明的入侵者究竟来自何方？
联合国称这支来路不明的战斗武器军队为
Who Forces……
意思是“来历不明的军队”。
人类以联合国军队为中心，开始奋起反抗。
但是在这伙强盗的机动兵器面前，
人类的武器完全不堪一击。
人类会胜利吗？
世界的明天又会如何呢？
零售价：35.00 元
双 CD、全彩手册
预定 3 月上旬上市
来历不明的神秘战斗武器群，
威胁着人类的存亡
新生的武器——超级机器人，
寄托着人类最后的希望
战略角色扮演游戏
未来零点
future
ZERO
未来零点
战略角色扮演游戏
Osis
EVSoft
地球村
晶合顺达
广州地球村电脑网络软件技术有限公司授权
北京晶合顺达计算机公司总代理
通信地址：北京和平门邮局 3056 信箱
邮编：100051
咨询电话：（010）67150982（4、5）-312（313）
传真：（010）67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：（010）67150982（4、5）-202（302）、67150881
传真：（010）67150881
零售总店电话：（010）67164859
邮购中心电话：（010）82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局 045 信箱
大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

SHIELD & ARMOR
CHAIN MAIL 400G
PLATE MAIL 2000G
REFLEX 5000G
SMALL SHIELD 700G
MIDDLE SHIELD 2000G
LARGE SHIELD 6000G
DIOS'S ARMORY

千年之前，当双月临空，“伊苏”这个国度诞生了……
传说中，伊苏月之女神的两位女儿在艾斯塔里亚大陆建立的魔法之国。
两位伊苏女神，开始授予人们“黑珍珠”之力。
人们得到了大地、力量、光明、时间、智慧与心。

然而，从这一天起，在这个国度里，光与暗也同时降临…
虽然两位女神将魔法赐给这里的居民，令他们富足起来。
但魔法也令魔物产生，最后更达到无法收拾的地步，
伊苏国因魔王达姆的力量，而消失在光明的彼岸。
伊苏的六神官合力，以魔力将伊苏大陆浮上天空。
同时，两位女神也失踪了。

艾斯塔里亚——一个被岚之结界所隔绝的岛屿。
达姆之塔高耸入云、魔物横行、人满为患，期待着救星。
伊苏消失数百年之后，一个红发的少年，被冒险的魔法所迷惑。
年轻的冒险者亚特鲁·克里斯汀，怀着热诚和坚定的决心穿越了岚之结界的风暴，
踏上了艾斯塔里亚的土地。

他在贤者莎拉的指导下，肩负起解开远古伊苏之谜的使命。
为消灭邪恶的化身—魔王达姆，他开始寻找六本伊苏之书。
在这趟不断冒险的未知旅途中，没有人知道何处是光明与黑暗的圣战终点……
火红的头发、明亮的双眸，热情与诚实兼具的少年，
将带您进入美丽的伊苏国度，展开一段唯美的旅程！





经 典 动 作 角 色 扮 演 游 戏

随游戏收录：

稀有珍藏图稿、游戏中未曾使用过的画面、调色前的场景、FALCOM艺术画廊、MIDI和CD AUDIO格式的新曲和未使用过的音乐

咨询电话：(010)67136350
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售


Ys
永远的伊苏
Ys ETERNAL
Ancient Ys Vanished Omen


太极张三丰
睥睨群雄 万夫莫敌 惟我独尊 狂笑武林
武当之巅的岳王宝藏
江湖人士梦寐以求的武林秘籍
成为九五之尊一统天下的美梦
热卖中!
零售价：35.00元
国内邮购请加邮费5元
含全彩手册
《太极张三丰》采用回合制的设计，画面华丽、剧情多线、兵器繁多、武技传神

南宋末年，蒙古大军再度南侵，
南宋朝夕不保，

在此同时，武林盛传“岳王宝藏”，
有此宝藏，便可一统天下。
于是，刮起了争夺宝藏的腥风血雨。

张君宝离开少林后，
结识了仙儿、桃花等红颜知己。
并屡遭奇遇，练得绝世武功。

至此展开一段武林恩怨与江湖情仇……

后张君宝始悟世事之如白云苍狗，瞬息即变，
乃遁入山林，潜心修道，

将自悟的拳法与道家的冲虚圆融刚柔相济，
终成一代武学宗师。

从此逍遥红尘，遍历名山……

一日游至武当山，见三峰俊秀挺拔，
遂自号三丰，
在三峰上玉虚宫前结芦而居，

开创了光耀千古的武当一派……




东方幻想战记

零售价：38.00元
含全彩手册
预定5月上旬上市

hq team
WIZARD SOFT
WIZARD SOFT LTD
晶合顺达

北京晶合顺达计算机公司总代理

大众软件服务快车

晶合顺达软件销售连锁组织..69

本期广告索引!

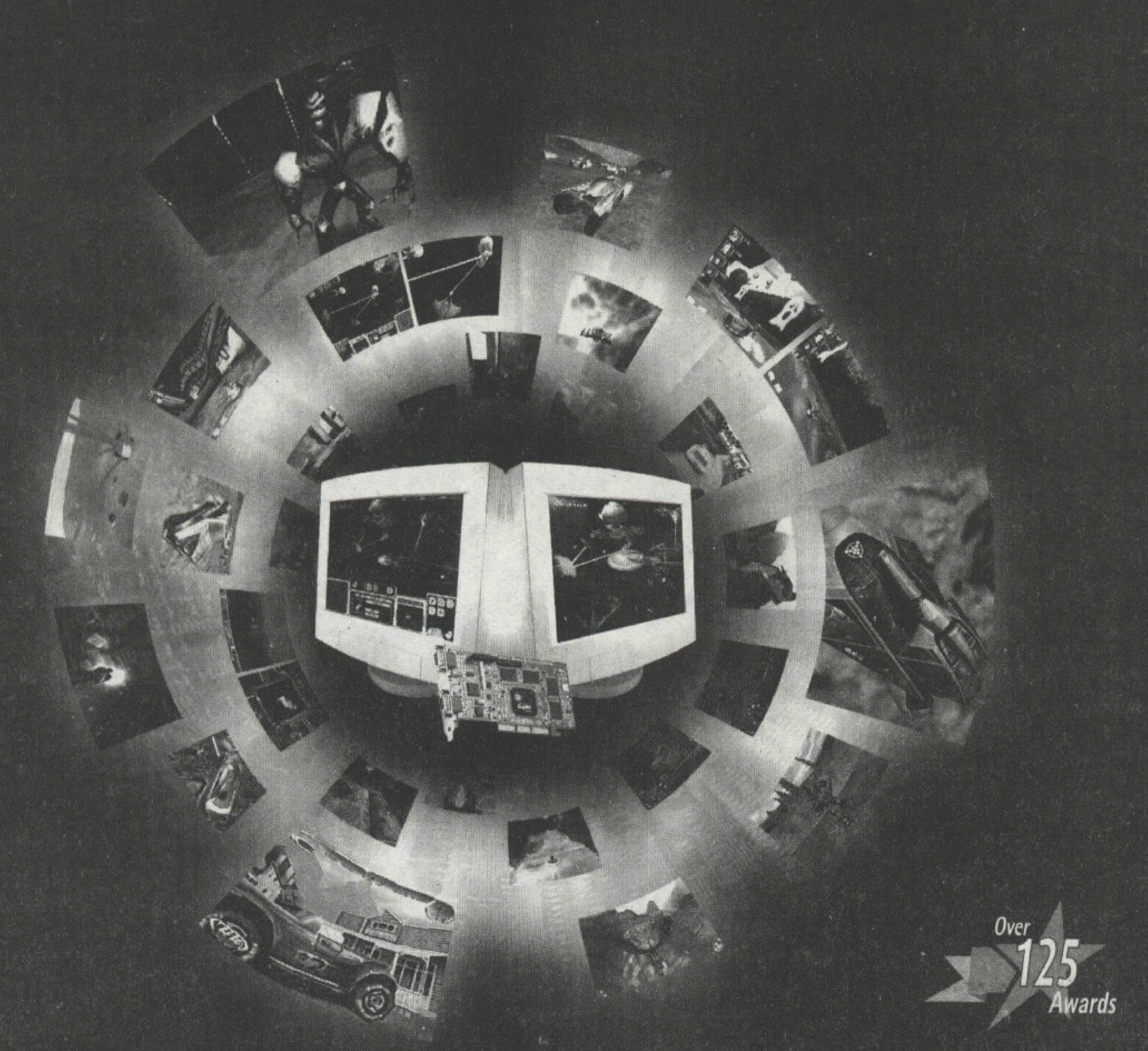
上海依星电脑软件有限公司............................彩2、3
晶合顺达计算机公司........................前彩4、5、6、7
北京中青旅创先电脑软件有限公司....................前彩8
北京高拓电子科技有限责任公司......................内彩8
美国威世智公司北京办事处..............................插1
北京沸点科技公司..插4
Matrox公司..插5
北京连邦软件有限公司......................................插6
北京金洪恩电脑有限公司..............................插7、8
北京实达铭泰计算机技术开发公司..................插7、8
乐亿阳趋势科技有限公司.......................................60
北京雅达伟业计算机软件开发有限责任公司..............60
《少年电世界》...61
北京贝翰德电脑技术公司.......................................61
深圳市新天下有限公司..63
广州利昌行有限公司..85
上海育碧电脑软件有限公司.............................116、117





向来和主角相依为命的母亲，突然遭到不明人士的绑架。
现场仅留下一小块透露著邪恶气息的面具碎片。
究竟是谁？为了什麼？
这与主角神秘的身世是否有关？担忧母亲安危的主角，
按捺内心的惶恐与不安，踏上救母的旅程……
动作RPG
仕魂
一张狰狞的面具，
究竟隐藏多少秘密？
沸点系列白装游戏
PC CD-ROM
仕魂
digilife 沸点科技
HANBIT SOFT
38元
来自韩国的角色扮演游戏
取材东方神话传说的剧本架构，勇夺韩国游戏大会原稿组第一名
◆ 二十种以上的韩国古老符咒法术，招招惊心动魄。
动作捕捉制作的人物栩栩如生
◆ 十数个令人提心吊胆、冷汗淋漓的关卡。
利用多个NPC为主角助阵
HANBIT SOFT
华采软体 SOFTCHINA
digilife 沸点科技
北京市新文化街42号904室(100031)
Tel/Fax: 010-66050544
E-mail: digilife@21cn.com

POP Soft 155 x 220 133lpi



Millennium G400 带给您超强的 3D 游戏功能

Millennium G400 图形卡：50 多种游戏支持环境映射凹凸面贴图技术及 / 或双头显示

"几乎每一项功能都是完美的" – Sharky Extreme

"这张速度极快的图形卡性能完美、功能更是让人倾倒" – PC Gamer

"双头技术用途之多令人感到惊奇" – Extreme Hardware

"环境映射凹凸面贴图 (EMBM) 把您的 PC 机带到新层次" – AGN

"是我们所见的绝佳电视输出效果" – Computer Games Online

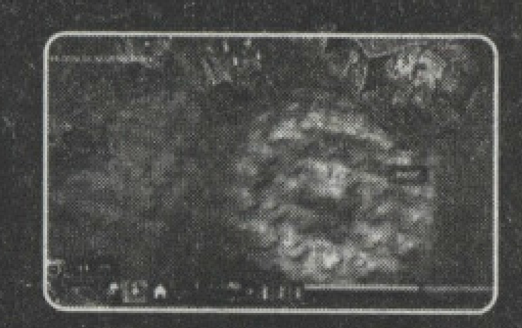
"说 G400 MAX 图象质量无与伦比，没有人会反对" – Hot Hardware

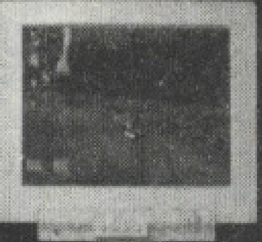
"这是我所见到质量绝好的软件 DVD" – 3DGaming.com

"这个水准是其他厂家难以达到的" – ZDNet



高分辨率，极高的 3D 速度


环境映射凹凸贴图



使用一张卡，在两台显示器上玩 3D 游戏

Matrox Asia Ltd. - 亚洲太平洋总公司 电话：(852) 2281-5700 传真：(852) 2537-9530 技术支援热线：(852) 2281-5757

中国大陆指定独家代理：中科实业集团（控股）公司多媒体技术分公司 北京海淀路80号中科大厦15层 邮编：100080 电话：(10) 6262-8242 传真：(10) 6262-8159

有关详细性能参数，请参见以下网站内容：www.matrox.com/mga/intermediate/fineprint/.

matrox
www.matrox.com/mga


广告



洪恩在线
HongEn.com

求知无限

十二亿人的网络大学

欢迎访问

www.HongEn.com



赠送游戏汉化工具

译软件：1.全部西文软件都能彻底全面汉化。
2.提供500个汉化包，常用软件准确翻译。
3.永久汉化，可使你拥有英文软件中文版。

译文章：1.质量速度双领先，并拥有24个专用库。
2.方便的的译后修改，使译文可用性更强。

译网页：专业网络翻译引擎配合专用翻译浏览器。

全内码转换：屏幕显示，文件转码包括日文韩文。

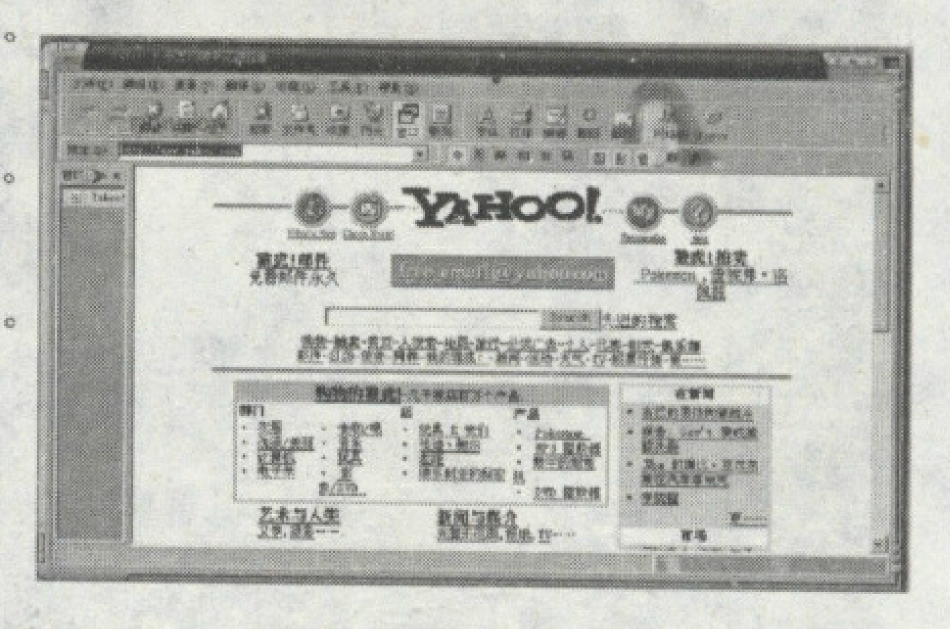
学习英语：从小学英语到TOFEL、GRE，单词学习；
20余篇原版经典英文阅读训练。

助写作：各种中英文写作模板，套用就行

查单词：任意范围即指即译、即拖指即译；
方便变形，不挡视线。

世纪号功能展示（二）

谁能分辨这是英文的雅虎



会中文就懂英语　会中文就会用电脑

全面适用各种专业　地质　电脑　电信　法律　纺织　服装　化学　环境　机器　家电　建筑　图书馆　能源　农业　汽车　商务　生物　石油　数学　物理　医学　造纸　哲学　心理学

实达软件　**实达铭泰**　地址：北京海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层　邮编：100086
电话：010-62501955　传真：62501718　网址：www.sunv.com


广告

TOP TEN

① 大航海时代Ⅳ

② 心跳回忆永远属于你

③ 星际争霸

4.轩辕剑Ⅲ

5.魔法门之英雄无敌Ⅲ

6.仙剑奇侠传

7.生化危机Ⅱ

8.网络创世纪

9.帝国时代Ⅱ

10.家园





预定于2000年3月面市
零售价：35.00元
双CD全彩手册
国内邮购请加邮费5元

三国时期，兵荒马乱，战火四起。
唯有聚合7颗“镇天宝石”才能解救天下苍生。
七星聚齐之时，即天下太平之日！

三国伏魔

《三国伏魔》采用即时战斗的设计，紧张刺激，剧情峰回路转，精彩万分，3D制作及全彩画面，呈现细腻而强烈的中国风格！

游戏的故事选用了世面上风销不败的三国为背景，借三国的著名历史和众所周知的人物，配以真彩色的全3D制作，以一名战场上的小卒为切入点，通过他的一段奇特经历来串起一些三国上著名战役，沙场征战与儿女私情，真实历史与虚幻神话在游戏中充分融合，给人赏心悦目的美感！

咨询电话：(010)67136350
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、671508[illegible]
零售总店电话：(010)67164859
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

大众软件邮购中心办理邮购　全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

